TOOLBOX
A importância de um protagonista

MESTRE DA MASMORRA
Para quem seus personagens rezam?

GABINETE DE SALADINO
Sangue, tripas e a história do *gore*

A JOIA DA ALMA
O próximo romance de *Tormenta*

CHEFE DE FASE
A Princesa das Amazonas para *3D&T* e *M&M*

BRASIL DRAGÃO

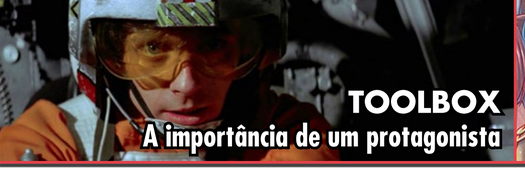
AVENTURA
TERCEIRA PARTE DE *A ILHA DO UMBRAL DE FOGO*

CAVERNA DO SABER
A CONCLUSÃO DA SÉRIE SOBRE DOMÍNIOS

RESENHAS
MULHER MARAVILHA • *MAIS MULHER MARAVILHA!*

Dobre água, ar, fogo e terra em *3D&T* e *Tormenta RPG*

MESTRE DOS ELEMENTOS



TOOLBOX
A importância de um protagonista

MESTRE DA MASMORRA
Para quem seus personagens rezam?

GABINETE DE SALADINO
Sangue, tripas e a história do *gore*

MESTRE DOS ELEMENTOS
Avatar para *3D&T* e *Tormenta RPG*

CHEFE DE FASE
A Princesa das Amazonas para *3D&T* e *M&M*

BRASIL DRAGÃO

AVENTURA
TERCEIRA PARTE DE *A ILHA DO UMBRAL DE FOGO*

CAVERNA DO SABER
A CONCLUSÃO DA SÉRIE SOBRE DOMÍNIOS

RESENHAS
MULHER MARAVILHA • *MAIS MULHER MARAVILHA!*

A JOIA DA ALMA

Primeiras informações do novo romance de *Tormenta*!

ESPAÇO

Outro dia eu estava tentando lembrar qual foi o primeiro filme de herói que assisti quando criança e me fez dizer "Uau!". Me identificar de verdade. E tive problemas não por conta da memória vacilante, mas por conta da quantidade de opções. Pode ter sido o Hulk de **Lou Ferrigno** e o David Banner solitário de **Bill Bixby** (sim, David — os produtores **achavam que Bruce era um nome muito gay**). Ou aquele Homem-Aranha de olho espelhado, que tacava redes nos bandidos porque a produção não tinha dinheiro para as teias. Talvez até o Batman do recém falecido **Adam West**.

O caso é que, fosse qual fosse o meio de entretenimento, nunca houve escassez de personagens em que eu pudesse me espelhar. E a gente pode não perceber, mas isso faz parte da nossa formação. Nos ajuda no decorrer da vida e em momentos difíceis. Quantos de vocês não repetiram baixinho frases como "Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades" ou "Que a Força esteja com você" em uma hora complicada?

O difícil para todos nós, acostumados com o que temos desde sempre, é entender que embora muitas das mensagens sejam universais, se ver devidamente representado numa tela de TV, de cinema ou em outros meios de entretenimento é um privilégio que nem todo mundo tem. E faz falta.

Vi isso refletido nos olhos da minha noiva, enquanto ela apertava o próprio peito assistindo *Mulher Maravilha* vestida como a personagem. E enquanto Diana defendia os tiros dos soldados com seu escudo, ela olhava para a telona com o mesmo brilho nos olhos que meu pai deve ter visto nos meus quando me levou para ver o *Batman* de **Tim Burton**. A diferença é que minha noiva precisou esperar 30 anos por isso.

Quem produz RPG também precisa se dar conta disso e é assim que temos tentado trabalhar na *Dragão Brasil*. Não se trata de levantar bandeiras ou comprar brigas. Se trata de ter a humildade de perceber que o mundo está mudando e merece mudar. Dar espaço a uma parte do público que antes não tinha espaço algum, criar heróis e matérias que simplesmente levem em conta a existência destas pessoas, não significa tirar o terreno conquistado pelo nosso público fiel. Significa compartilhar o que temos para que ninguém fique sem.

Para ser no jogo quem você quiser — máxima suprema do RPG — é preciso que todos se sintam à vontade para ser quem são na vida real.

Estamos fazendo nossa parte.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Gustavo "Calamis" Brauner

Colaboradores
Textos: Álvaro "Jamil" Freitas, Bruno "BURP" Schlatter, Eduardo Caetano, Felipe Della Corte, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Karen Soarele, Leandropug, Marlon "Armagedon" Teske, Pedro Henrique Martins, Thiago Rosa "Shinken"

Arte: Eudetenis, Gabriela Marchioro, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Marco Morte, Sandro "Zambi" Zamboni, Walter Pax

Quadrinho: Eudetenis

Fundo de tela: Eudetenis

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Mapa de batalha: Marco Morte

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Leonel Caldela

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-17 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Mais lançamentos, e mais espaços para jogar.

6 Pergaminhos dos Leitores
O Paladino e sua luta contra o mal... dos combos!

10 Resenhas
Mulher Maravilha. E mais *Mulher Maravilha*!

14 Dicas de Mestre
Hora de conhecer a ilha de Tamu-ra.

22 Mestrando com Final Fantasy
Dicas para sua campanha tiradas do maior RPG eletrônico de todos os tempos.

28 Toolbox
O personagem principal não é o principal à toa!

34 Mestre dos Elementos
Avatar para *3D&T* e *Tormenta RPG*.

52 Gazeta do Reinado
Druidas, trambiqueiros e dragões fumegantes.

54 Caverna do Saber
Agora sim, o fim da série sobre domínios.

62 A Joia da Alma
Yep. É um novo romance de *Tormenta*!

82 Mestre da Masmorra
Hora de botar um pouco de fé em seu mundo.

88 Tesouros Ancestrais
Segunda parte da adaptação de *Buffy*.

94 Gabinete de Saladino
Mais nojinho!

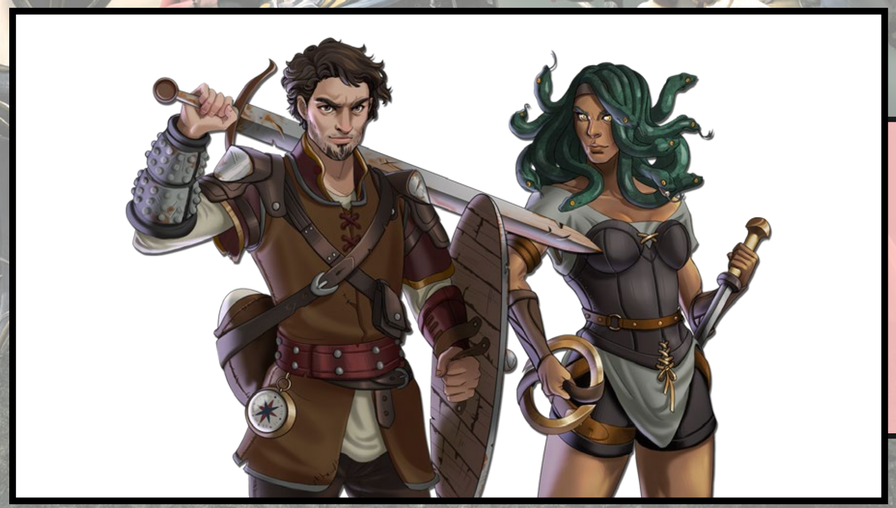
98 Chefe de Fase
Todos os editores querem falar da Mulher Maravilha!

102 A Ilha do Umbral de Fogo
Na parte 3 da aventura, enfim chegamos à tal ilha.

120 Lado B do RPG
A magia se foi. Vamos atrás dela!

122 Quadrinhos
Ela sabe o futuro. Mas mesmo assim não está preparada para ele.

126 Amigos de Klunc
Mais que dois. Bem mais que dois!



A CAPA

Na capa, a primeira visão de alguns dos protagonistas de *A Joia da Alma*, o próximo romance de *Tormenta*. Você pode ver outros personagens na prévia do livro, nesta edição.

A arte ficou a cargo de **Gabriela Marchioro**, em seu primeiro trabalho para a *Dragão Brasil*.

Notícias do Bardo

Vampiros em teste, crianças assassinas e T-Rex zumbi!

Quebrando a máscara (pela quinta vez)

Pode tirar seu sobretudo empoeirado ao armário e comprar um lápis de olho novo. A quinta edição de *Vampiro: a Máscara* está chegando!

A grande novidade agora é o começo de um playtest aberto, permitindo conhecer um pouquinho sobre o jogo que está por vir e dar feedback para influenciar o resultado final. Prepare-se para ver bastante coisa diferente!

São três atributos em vez de nove, a famosa "regra do 1" não existe mais e a Fome está mais terrível do que nunca. Se o seu inglês colaborar, confira **aqui**.

Ainda não há previsão para o lançamento de *Vampiro* em português.

De dar pesadelos!

A AVEC, editora que já vinha lançando livros-jogos, traz agora seu primeiro RPG. Trata-se de *Pesadelos Terríveis*, baseado na graphic novel *Beladona*. Escrito por **Jorge Valpaços** (*Déloyal*), *Pesadelos Terríveis* é um jogo narrativo baseado em horror e mistério que expande o universo proposto no quadrinho. Leitores de *Beladona* serão capaz de compreender melhores as nuances entre o Nosso Mundo e o Mundo dos Pesadelos.

O estilo segue os moldes de *Don't Rest Your Head* e *Blood & Honor*, permitindo que o vencedor da disputa de dados escolha a resolução da cena.

Já está disponível na **loja da AVEC**.

Tchau, Cthulhu

Chamado de Cthulhu é um jogo com uma história curiosa no Brasil. Chegou a ter seu lançamento anunciado algumas vezes, mas sempre acabou engavetado. A sexta edição saiu via financiamento coletivo, com promessa de trazer as excelentes aventuras oficiais. Mas os Grandes Antigos decidiram puxar o tapete.

A *Terra Incognita*, editora responsável pela sexta edição em português, perdeu os direitos do licenciamento. No momento, não há nenhum detentor oficial de *Chamado de Cthulhu* no Brasil nem previsão de lançamentos para qualquer coisa relacionada. Mas rumores indicam que outra editora está avançada nas negociações...

Crianças são cruéis

Talvez você não se lembre muito bem da sua infância/adolescência, mas é aquele período em que sua concepção de tempo é tão estranha que uma hora parece uma eternidade e todo mundo ao seu redor parece insuportável.

A pior coisa a se fazer com gente desta faixa etária é entregar um monte de armas para que eles descarreguem suas frustrações, certo? Pois é exatamente esse o conceito do novo RPG da *Redbox*. *Classroom Deathmatch* é sobre crianças armadas tentando se matar, na melhor tradição *Jogos Vorazes* e *Battle Royale*. As ilustrações internas são de **Lobo Borges** (**Ledd**). Disponível na **loja da Redbox**

Mas espaço para RPG

A Nerdz, maior loja de RPG e outras nerdices do Sul, acaba de chegar a Curitiba. Além de livros e acessórios, o local conta com espaço gratuito para jogar RPG.

A loja já está funcionando, na Rua Presidente Carlos Cavalcanti, 900. Participe da inauguração oficial, que vai rolar nos dias 15 e 16 de julho!

Com a chegada da Nerdz na capital do Paraná, a empresa também assume a organização do World RPG Fest, um dos maiores eventos de RPG do Brasil, que ocorre dias 23 e 24 de setembro. Fique atento para mais novidades.

E mais aventuras em Thedas

A nova edição de **Dragon Age RPG**, o RPG oficial da franquia *Dragon Age*, ganhou seu primeiro suplemento.

Trata-se de *Crônicas de Thedas*, uma antologia com três aventuras prontas para o sistema — mas cujas histórias também podem ser aproveitadas em outros mundos de fantasia medieval.

Famoso pelo cenário sombrio, repleto de tons de cinza, *Dragon Age* possui um sistema de regras dinâmico, mas leve, ideal para jogadores iniciantes ou para veteranos que querem uma folga de regras pesadas.

O livro está atualmente em **pré-venda na Nerdz**, junto com **pacotes promocionais** para quem está em busca de um novo jogo.

Clássico é clássico e vice-versa

A infame aventura *Tomb of Horrors* é um clássico de *Dungeons & Dragons*. Uma masmorra com armadilhas cruéis, responsável pela morte de muitos grupos e considerada pelo polêmico **John Wick** a pior de todas as aventuras de RPG já lançadas (parece que ele não curte muito morrer várias vezes).

Pois o horror está de volta: a aventura foi relançada recentemente como parte do livro *Tales of the Yawning Portal*, mas parece que traumatizar uma nova geração com ideias antigas não foi o bastante. Sendo assim, a próxima grande aventura de D&D, *Tomb of Annihilation*, irá trazer o vilão Acererak — o mesmo de *Tomb of Horrors* — para a região de Chult, em *Forgotten Realms*.

Agora, além das armadilhas letais, os jogadores vão ter que lidar com uma praga zumbi e tiranossauros. E não são só tiranossauros comuns: no meio deles, alguns também são zumbis. E cospem outros zumbis. Pois é.

Como você já deve estar acostumado a ler aqui, não existe nenhuma previsão do lançamento de *Tomb of Horrors* (ou de *D&D*) em português.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias! Clique abaixo e visite o site!

RPG notícias

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Muito bom dia/tarde/noite, estimados e respeitados apoiadores! Aqui estamos com mais uma edição da nova Dragão Brasil. Como já devem saber, este que responde suas mensagens é o Paladino, que...

— HOJE NÃO, Palada! Levanta essa bunda metálica daí!

— Paladina? Que... que roupa é essa?

— Sim, sou eu! Hoje vai ser diferente! Hoje, eu que mando nessa coisa toda!

— Ué?! Mas você sempre vem cuidar dos Pergaminhos quando tem vontade e...

— Nem! Eu só cuido dos Pergaminhos quando você vai jogar Overwatch ou ver hentai! Mas hoje, de verdade, teremos uma mulher como protagonista! E vai ser um sucesso!

— Você foi ver o filme da Mulher Maravilha DE NOVO?!

— Só doze vezes, não me enche!

Caixa de Ferramentas

Howdy! Estou escrevendo aqui para agradecer pela iniciativa da nova Dragão Brasil, *que acompanho desde o começo, mas principalmente pela coluna* Toolbox, *do Leonel Caldela. De longe, é minha parte favorita da revista. Embora eu adore as adaptações de RPG, raramente posso organizar um grupo pra mestrar por já estar lotado. Tenho duas campanhas em andamento, e começar uma nova a cada adaptação da DB que surge sobrecarrega qualquer um (embora eu tenha ficado muito tentado com a adaptação LINDA de* Steven Universe *da DB 115).*

As dicas literárias me ensinam algo novo todo mês sobre a arte incrível de contar histórias, desenvolver narrativas, povoar sonhos. E a Toolbox *da DB 119 foi um completo tapa na cara que eu realmente precisava, para retomar meus projetos de escrita. Então, a todo o povo da DB, mas principalmente ao Caldela, muito obrigado! Vocês me fazem ansiar pela DB todos os meses!*

No mais, gostaria apenas de sugerir uma adaptação de JoJo's Bizarre Adventure *para* 3D&T Alpha*. Continuem o bom trabalho!*

Bardo Maldito, veterano da Quarta Guerra Servil

Digníssimo Bardo, todos aqui ficamos muito, MUITO felizes quando vocês comentam sobre suas sessões e matérias favoritas (em vez de só perguntar sobre combos, cof, cof...). É uma valiosa ajuda quando escolhemos os temas das próximas edições.

Encaminhado ao próprio Leonel Caldela, Mestre da Escatologia e Sadismo, seu pergaminho teve a seguinte resposta: *"Obrigado, Bardo Maldito! (Ei, com esse nome um agradecimento não parece muito amigável...) Para você e para todos que têm algum projeto engavetado, fica o desafio: escrevam. Desenhem. Programem. Componham. Treinem. Pratiquem. Criem. Existe arte em cada um de vocês, e ninguém mais pode produzir o que vocês produziriam."*

Jojo vem sendo cogitado há algum tempo, não fique surpreso em ver esse anime em futuras edições da DB. Mais uma vez, muito obrigado!

— Ahá! Está vendo, Palada? Precisamos nos motivar, retomar projetos, fazer as coisas acontecerem! Vamos ali derrotar um Dragão-Rei! Você pode ser meu ajudante!

— Ajudante? Vou ajudar a virar cinzas? Não quero!

—Tarde demais. Já escolhi o talento Liderança e resolvi que você é meu parceiro.

— NÃO É ASSIM QUE FUNCIONA!

Perguntas Colossais

Olá, campeão dos Deuses, grande paladino de armadura dourada! Eu me aventuro no mundo de Tormenta *desde que ele nasceu, muito tempo atrás. Lembro-me bem daquela época, quando guardava os Tibares que minha mãe me dava para lanchar na escola e os usava para comprar* Dragão Brasil *e* Holy Avenger*! Sem mais delongas, vamos às minhas dúvidas!*

***1)** Um guerreiro colosso pode utilizar uma loriga segmentada de mitral, sendo que já possui uma loriga segmentada normal?*

***2)** A habilidade de classe agorafobia do guerreiro colosso é pelo peso, em quilos, ou pela categoria da armadura? Uma cota de malha é de categoria média, enquanto uma loriga segmentada é pesada, mas a primeira pesa mais (20 e 17kg, respectivamente).*

***3)** Um mago com o talento Mago de Batalha somaria o modificador de Inteligência e metade de seu nível à magia* toque da idiotice?

***4)** Um humano necromante com o talento Grandão ganharia um gadanho negro para criatura Média ou Grande?*

***5)** Usando a regra de ataques de oportunidade, se o inimigo gerar um AdO, posso usar uma manobra em vez de apenas atacar?*

Encerro por aqui e agradeço a você, Paladino, pelas dúvidas sanadas! Vamos juntos fazer a nossa querida Dragão *alcançar voos mais altos!*

Thiago Lemos D'Avila dos Santos

Muito obrigado por sua companhia ao longo destes anos, honrado Thiago!

1) Não. Um guerreiro do estilo colosso (guerreiro variante encontrado no ***Manual do Combate***) sempre deve, devido à sua habilidade agorafobia, usar a armadura mais pesada que tiver à disposição. Uma loriga segmentada de mitral é uma categoria mais leve que uma loriga normal. Portanto, ele não abandonaria a armadura antiga.

2) Considere primeiro a categoria das armaduras (leve, média ou pesada). Se forem de mesma categoria, só então considere aquela de peso maior. Ou seja, neste caso, o guerreiro vai preferir a loriga segmentada.

3) Não. Ele soma Inteligência e metade do nível em magias que causam dano normal (ou seja, dano em pontos de vida), não dano de habilidade.

4) O necromante é uma classe apresentada no ***Manual do Arcano***. Sua habilidade gadanho negro oferece uma foice mágica como item de poder. Por ser uma habilidade de classe, a foice é própria para seu tamanho. Por isso, um necromante humano Grandão (talento presente no ***Manual das Raças***) teria uma foice Grande.

5) Sim. Ataques de oportunidade podem ser apenas ataques corpo-a-corpo. E, para todos os efeitos, uma manobra de combate é um ataque corpo-a-corpo.

— Muito bom esse guerreiro colosso! Vou pegar uns níveis! Vou pegar vários níveis com todo o XP que vou ganhar matando um Dragão-Rei. Ou dois. Ou todos. Espero que tenha Dragões-Rei suficientes.

— Paladina! Chega de Mulher Maravilha pra você! E chega de café também!

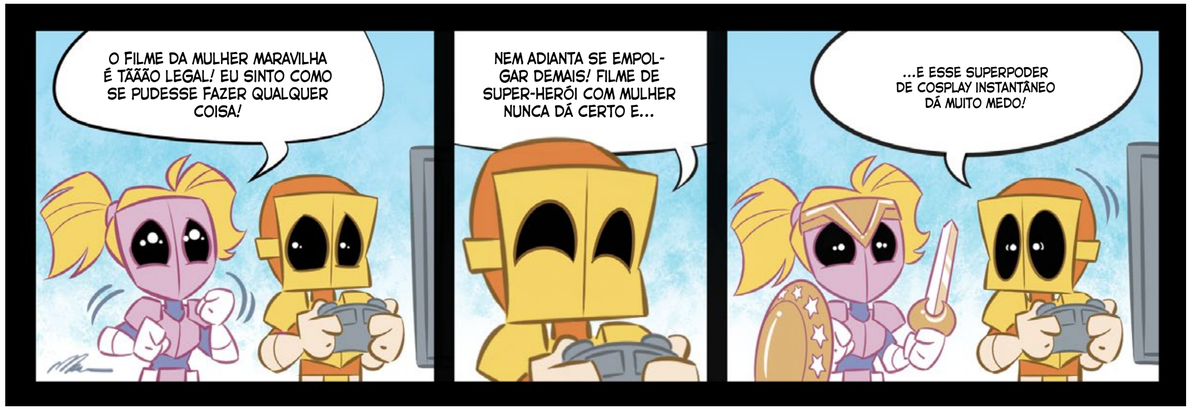
— Não! Devolve minha xícara da Xena!

Invocar Katana

What's up, galera da Jambô? Aqui é o Vrikolaka, um Clérigo de Tenebra Neutro e Bom, fã assíduo de Tormenta *desde a época de* Tormenta 3.5 *ainda! Tudo bom com vocês? Tenho algumas dúvidas relacionadas ao sistema de* Tormenta RPG *que acabam gerando muita confusão, e gostaria que me clarificassem:*

***1)** Afinal de contas, posso pegar Foco em Arma (katana) sem o talento Usar Arma Exótica (katana) se usar a katana com duas mãos? A descrição da espada diz que ela pode ser usada com duas mãos, mas isso fica numa área cinza se pode pegar Foco em Arma ou não; você não é proficiente nela, mas ao mesmo tempo é, porque você usa com duas mãos.*

***2)** Bom, sabemos que* invocar monstro *são magias que invocam construtos mágicos. Entretanto, há um talento chamado Invocação Aberrante, no* Manual das Raças, *que coloca*



o modelo Criatura da Tormenta, e esse modelo muda o tipo da criatura para monstro. Então como ficam as estatísticas da criatura? Ela recupera Constituição, já que construto tem valor nulo de Con? Teria Inteligência? Mudaria BBA, PVs (fora os bônus da criatura da Tormenta). É confuso trocar o modelo da criatura de construto para monstro.

Estou muito satisfeito com os resultados da Dragão Brasil*, e extremamente ansioso com* Império de Jade*! Obrigado, e continuem com o ótimo trabalho!*

Vrikolaka Let's Noob

1) Sim. Você pode pegar o talento Foco em Arma apenas para uma arma que saiba usar. A katana é considerada uma arma exótica quando usada com uma só mão, e uma arma marcial quando usada com as duas mãos. Um personagem que saiba usar armas marciais pode, portanto, pegar Foco em Arma para a katana.

2) Por ser confuso, não faça isso! Considere a criatura invocada ainda um construto e adicione as demais habilidades de criatura da Tormenta, mantendo tudo o mais inalterado.

— Que ótima ideia! Um Dragão-Rei é mesmo muito fraco! Vamos colocar esse modelo de criatura da Tormenta para ficar mais fortinho e render mais XP!

— Agora sei POR QUE não tem mais filme de super-heroína!

Braços Demais

Saudações, Simples Paladina de Nobre Coração que vai todos os dias ao bosque recolher lenh... digo, matar goblinoides. E saudações, poderoso Paladino, tem tido sorte em Overwatch*? Se não, posso indicar desafios próprios para seu nível, como* Dragon City *e* CandyCrush*. Mas vamos a minhas dúvidas:*

***1)** Uma nagah com os talentos Quatro Braços e Separar Aprimorado pode fazer quantos ataques com a manobrar separar? Se tiver 5 ataques/rodada, pode usar todos para atacar um objeto?*

***2)** Se sim, a redução de dano do objeto é aplicar apenas uma vez para todos os ataques, ou uma vez para cada ataque?*

***3)** Seria arbitrário da minha parte, como mestre super-bonzinho que sou, mandar um vilão cortar dois dos quatro braços da nagah monge do grupo, que sai quebrando tudo que é arma e armadura dos inimigos?*

Grato pela atenção que concedem a todos nós, leitores, nessa maravilhosa revista que espero apoiar por muitos anos ainda!

Douglas Bueno

1) A raça nagah e o talento Quatro Braços são ambos apresentados no **Manual das Raças**. Para todos os efeitos, uma manobra de combate é igual a um ataque corpo-a-corpo, então a resposta é sim. Apenas lembre-se que esse grande número de ataques vai provocar redutores em todos eles.

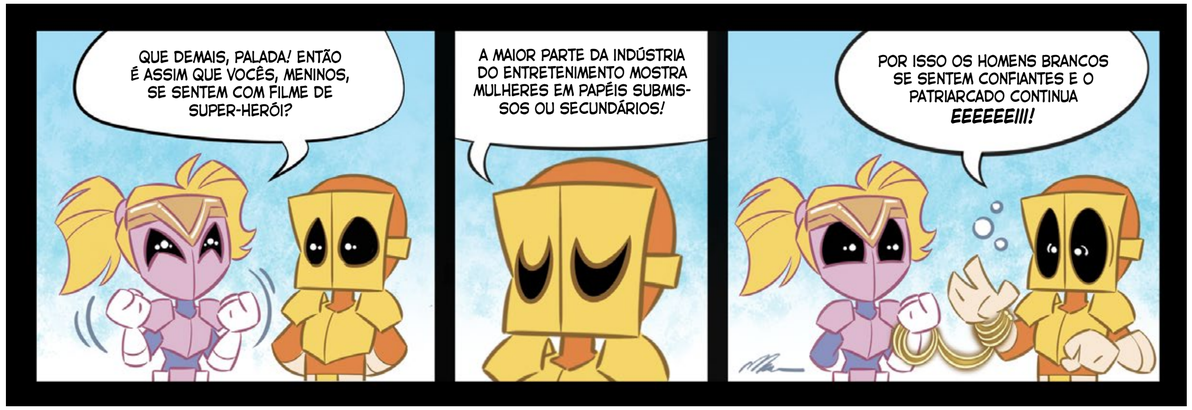
2) Redução de dano é sempre aplicada separadamente para cada ataque.

3) Sim, seria muito arbitrário! Siga em frente! Mas, falando sério, cancelar uma habilidade de um jogador deveria ser sempre o último recurso — RPG busca a diversão, e ser privado de seus poderes não é divertido. Você pode tentar compensar com mais adversários sem armas ou armaduras, que lutem desarmados e/ou tenham armas e armaduras naturais, ou ainda conjuradores. Também vale a pena consultar as *Dicas de Mestre* na DB 117, sobre como lidar com apelões.

— Não, não! Que Dragão-Rei o quê? Deixa essas lagartixas! Vamos atrás de um daqueles Lordes da Tormenta! Tem quantos desses? Dá tempo de pegar todos antes do almoço?

— Toda essa empolgação, por causa de um filme, não pode ser saudável...

— Me deixa! VOCÊ teve filmes de super-herói masculinos a vida toda! ME DEIXA SENTIR SUPER TAMBÉÉÉM!



LENDAS LENDÁRIAS

Erro de Giditação

Era uma campanha de super-heróis vigilantes por chat online, em Gotham City. Um dos PdMs tinha o desagradável poder de ficar louco de raiva e despertar força sobre-humana, como o Hulk. Em certa ocasião, ficou descontrolado e teve que ser derrubado pelos personagens. Ficou inconsciente e foi levado a um hospital — mas, quando chegou lá, despertou ainda em fúria e ergueu a cama do hospital, prestes a jogá-la para destruir tudo. Porém, por ainda estar sobrecarregado e exausto, acabou desmaiando de novo, largando a cama de hospital.

Mais tarde, havia se recuperado e estava racional novamente. Um dos personagens jogadores, um detetive pirata (sim) e seu melhor amigo, decidiu levá-lo uma boate pertencente a outra personagem jogadora, baseada na Rainha de Copas de Alice no País das Maravilhas.

Já chegando, ela o cumprimentou, e tencionava referenciar a última vez que se encontraram, mas cometeu um erro de digitação:

— Só não vá jogar uma vaca de hospital em mim!

Sortudo Bardo

O Bárbaro e a Elfa

A ladina elfa se perde do grupo em uma floresta. Os companheiros começam a procurar pela amiga. Eis que o bárbaro meio-orc ergue do chão um tronco de árvore de 300kg, procurando embaixo e gritando desesperado: "ELFA, ELFA, ELFAAAA!!!"

O mesmo bárbaro vai pegar a lenha para a fogueira do acampamento, encontra uma tora gigante e diz: "vou cortar a lenha no dente".

A ladina elfa pregou uma peça no grupo, escondendo os itens mágicos de cada um. Assustados e preocupados. o paladino, o mago e o bárbaro saem em busca dos seus pertences. Após uma longa busca, encontram seus itens e um bilhete da ladina, debochando dos companheiros. O bárbaro, muito feliz por achar seu machado, avisa a amiga elfa: "Viu, toma cuidado que está tendo uns roubos por aqui!".

Drakhyros, mestre desafortunado

Só Melhora com a Idade

Jogando O Chamado de Cthulhu*, uma senhora está tentando se trancar no porão. O jogador quer impedi-la, segurando a porta.*

— Role Força — diz o mestre.

Neste jogo, rolagens mais baixas são melhores. O jogador tirou 78. A idosa, 04.

Outro personagem aparece e pergunta o que aconteceu.

— Aquela velha se escondeu no porão e, caramba, ela é muito forte!

Danillo Roger Ribeiro

Quase, Quase Mesmo

O cavaleiro, o bardo e o arqueiro estavam cercados de goblins. O cavaleiro e o arqueiro deram conta da maioria, mas deixaram um goblin quase morto passar por eles e alcançar o bardo. O goblin atacou e conseguiu um acerto crítico, deixando o bardo com apenas 1 PV.

— Sua vez — eu digo ao jogador.

— Eu ataco o goblin que está MORTO!

Após boas risadas, o bardo contou com a sorte e o arqueiro abateu o goblin à distância.

Dyego "Toughshield" Freire, mestre de um grupo que sempre marca e nunca aparece pra jogar...

• • • • • • • • • • •

O bárbaro dormia ao relento na praça de um pequeno vilarejo, até ser acordado pelo personagem de outro jogador — um homem-rato. Confuso por nunca ter visto criatura como aquela, o bárbaro pega seu machado e começa a gritar:

— Capivara gigante! Capivara gigante!

Enquanto o homem-rato se escondia, toda a milícia da cidade era mobilizada na caça à "capivara".

Caio César Viel

• • • • • • • • • • •

Arkhan, o elfo-do-céu (jogador Davi) e seu colega anão, para chegar a seu destino, encontraram-se diante da mais aterrorizante floresta. Eu, o mestre, passei dias bolando os encontros, armadilhas e monstros.

— Eu pego o anão nos braços e voamos por cima.

Desse dia em diante aboli elfos-do-céu em minhas campanhas.

Alesandry da Silva Barbieri

RESENHAS

Mulher Maravilha

O filme que os fãs — e a DC — precisavam

Depois de uma participação mais que especial em *Batman vs Superman: A Origem da Justiça*, que roubou a cena do filme do ano passado, a princesa das amazonas ganhou seu próprio longa metragem, *Mulher Maravilha* (*Wonder Woman*, 2017), um acerto em cheio da Warner na consolidação do Universo Cinematográfico da DC.

O filme mostra a origem da personagem, começando com sua infância na idílica (e escondida) ilha de Themyscira e apresentando as amazonas, guerreiras formidáveis escolhidas por Zeus para cuidar da humanidade.

Quando um homem do mundo exterior acaba parando na ilha, as amazonas descobrem que o mundo dos mortais está em guerra e Diana desobedece a determinação de sua mãe, Hipólita, fugindo com Steve Trevor para derrotar Ares, o Deus da Guerra, que ela acredita ser o responsável pelo confronto mundial.

Diana chega no "nosso" mundo por volta de 1918, perto do final da Primeira Guerrra Mundial, conhecida como "Guerra para acabar com todas as guerras" e encontra um mundo confuso, que lida de forma ainda mais confusa com a guerra.

Com essa trama básica (que tem muito mais, mas não vou ficar aqui estragando as ótimas surpresas do filme, né) a diretora **Patty Jenkins** conduz magistralmente a apresentação e o desenvolvimento da personalidade da ingênua Diana. O tratamento cuidadoso dado pela diretora cria uma heroína digna do mito da Mulher Maravilha, um dos maiores ícones da *DC Comics* — sem uma representação decente em carne e osso desde a série de TV dos anos 1970 (aquela mesma, com a **Lynda Carter**) — e que, antes de **Gal Gadot**, jamais havia tido presença nas telas grandes.

O mais difícil em qualquer filme de super-heroi é convencer a audiência de que o inacreditável é possível, e que a heroína em questão tem o que é necessário para ser uma super-heroína desse calibre. Numa mistura de carisma, interpretação e compreensão da personagem, Gadot passa com facilidade essa combinação de supercaracterísticas. A princesa Diana da atriz é uma heroína, preocupada em salvar o mundo, fazer o que é certo e cuidar de vidas inocentes, características heroicas que, se antigamenmte eram essenciais, pareciam bastante ausentes nas atuais tentativas cinematográficas da DC. Sua ingenuidade pode até gerar alguns momentos engraçados, em que Diana parece "antiquada", mas é nítido que o contraste foi colocado de propósito, além de mostrar como uma heroína reage diante de uma missão impossível, mesmo para quem pode levantar um tanque com as mãos e desviar balas com os braceletes.

A guerra que Diana encontra não é o combate direto e honrado que lhe foi ensinado em Themyscira, mas um confronto sujo, longo, cruel e injusto, onde os inocentes sofrem. O mundo exterior e a humanidade são mais feios do que ela esperava; mas ainda assim Diana persiste, ainda assim recusa-se a admitir que vidas possam ser descartadas com tanta facilidade em prol de um confronto armado. Uma excelente construção do que é ser uma típica heroína dos quadrinhos inserida num momento histórico do mundo real.

Jenkins faz ótimas escolhas para nos mostrar as amazonas e toda a mitologia grega adaptada dos quadrinhos da DC, dando uma base segura e respeitando a personagem. Várias fases e sagas da Mulher Maravilha dos quadrinhos foram usadas como base e referência (principalmente a de **George Pérez**, resenhada pelo **Gustavo Brauner** na página a seguir), tudo sem atrapalhar a compreensão do filme por parte dos menos iniciados ou iniciadas.

Diversos itens icônicos da personagem estão presentes, como a tiara e o laço mágico, todos com bons motivos e explicações para seu surgimento. Até onde se sabe, **o avião invisível não foi mostrado**. Ou talvez tenha sido, como eu vou saber?

Outro ponto positivo de *Mulher Maravilha* é que todo o desenvolvimento da personagem conduz para o que já foi visto no universo cinematográfico da DC, em especial a aparição da personagem em *Batman vs Superman: A Origem da Justiça*.

Jenkins não copia o estilo marcante (e controverso) de **Zack Snyder**, mas o filme "conversa" com ele. Pode-se facilmente ver que tudo que aparece em *MM* se passa no mesmo universo, ainda que suas características sejam próprias. Jenkins aprimora esse estilo, na verdade, sabendo conduzir a história de forma coerente e pontuá-la com momentos épicos e essenciais. A sequência em que Diana enfrenta sozinha os soldados alemães na vila ocupada é uma prova perfeita disso.

O filme transborda carisma. De Gadot, da história, da forma que a personagem é mostrada, de **Chris Pine** e de praticamente todos os outros atores. *Mulher Maravilha* é um filme tão marcante que tem o potencial de se tornar um novo clássico dos filmes de supers.

Mesmo com toda a discussão sobre os rumos do universo cinematográfico da DC, e a visão de Zack Snyder de alguns personagens icônicos, *Mulher Maravilha* lança boas expectativas pra a linha de filmes de heróis da *Warner*, dando boas esperanças para o vindouro *Liga da Justiça*.

Ou seja, a Mulher Maravilha de Gal Gadot e Patty Jenkins conseguiu até nos dar esperanças de um mundo melhor nos filmes da DC/Warner!

Um feito digno da maior super-heroína de todos os tempos.

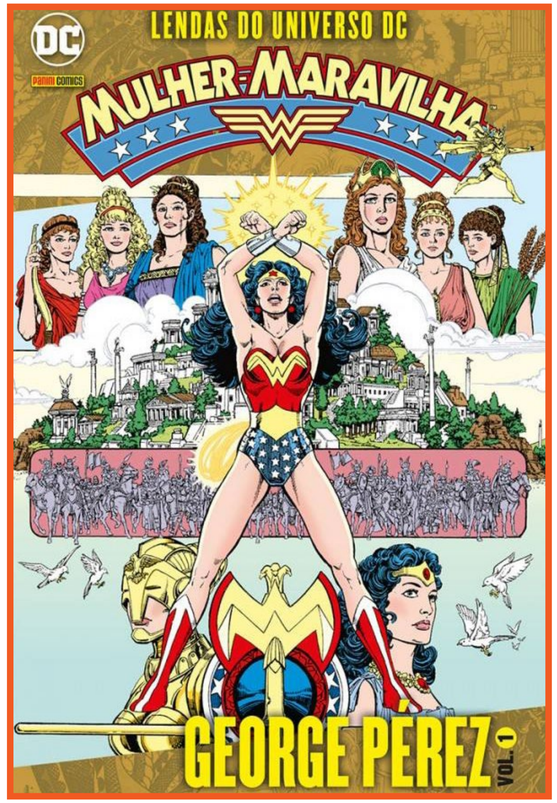
ROGERIO SALADINO

A já clássica cena da trincheira

Mulher Maravilha

George Pérez conta a origem mais épica da heroína

George Pérez é um dos artistas mais aclamados de todos os tempos. Consagrou-se em suas muitas passagens pelas gigantes Marvel e DC.



Desenhou praticamente todos os heróis e vilões das duas editoras, seja em seus títulos próprios, seja em pôsteres com centenas de personagens. É conhecido por vários trabalhos, em especial *Os Novos Titãs*, *Vingadores* e a megassérie *Crise nas Infinitas Terras*, mas um de seus momentos mais brilhantes é sua passagem pela série mensal da Mulher Maravilha.

No meio dos anos 1980, a DC reformulou todo seu universo. Após a Crise nas Infinitas Terras, cada personagem voltou à estaca zero; era como se heróis e vilões recém tivessem começado suas aventuras. Nomes de peso foram chamados para reformular o panteão da editora e apresentar os heróis a uma nova geração de leitores — **John Byrne** reinventou o Superman, **Frank Miller** tomou as rédeas de Batman, e George Pérez ficou responsável pela Mulher Maravilha. Os dois volumes já lançados de *Lendas do Universo DC — Mulher Maravilha* (Panini Comics) contam o começo desta fase.

Sob a batuta de Pérez, a série da maravilhosa se voltou para suas raízes na mitologia grega. Tudo começa na pré-história, explicando os eventos que levaram à criação das amazonas, o envolvimento dos deuses gregos, as desavenças com Ares e culmina no surgimento de Diana, a Mulher Maravilha.

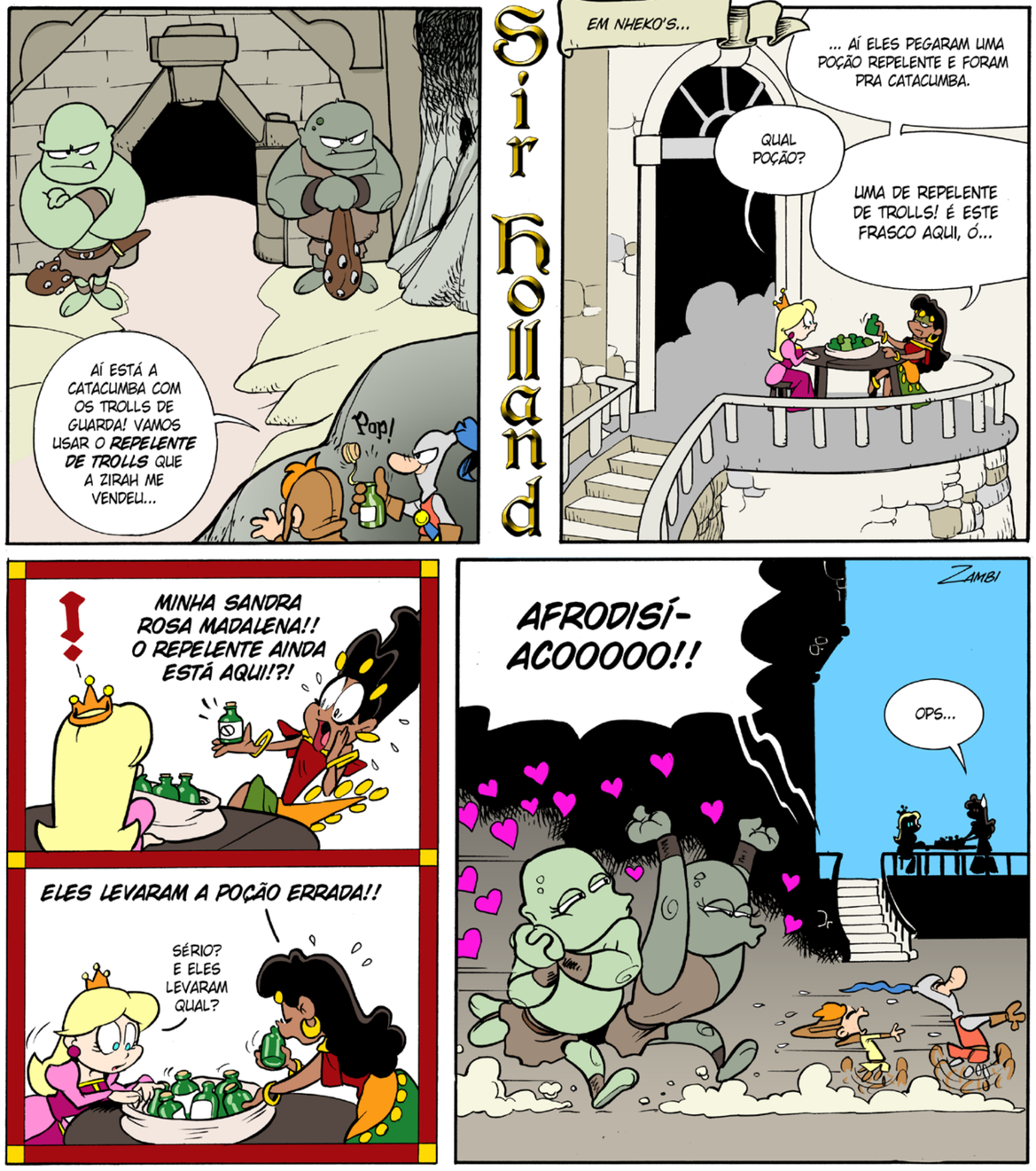
Ares sempre desprezou as amazonas, e seus planos de conquista envolvem a destruição de todas elas. No entanto, Diana frustra os planos do deus da guerra, e é aí que ela parte para o mundo do patriarcado — a Terra em que vivemos.

Os problemas não param. As intrigas de Ares estão em movimento e envolvem as duas grandes potências da época — o bloco capitalista liderado pelos EUA e o bloco comunista chefiado pela União Soviética. Apenas a princesa amazona e seus poucos amigos se postam contra o conflito. Recém-chegada, Diana precisa aprender desde o nosso idioma à história de nosso mundo.

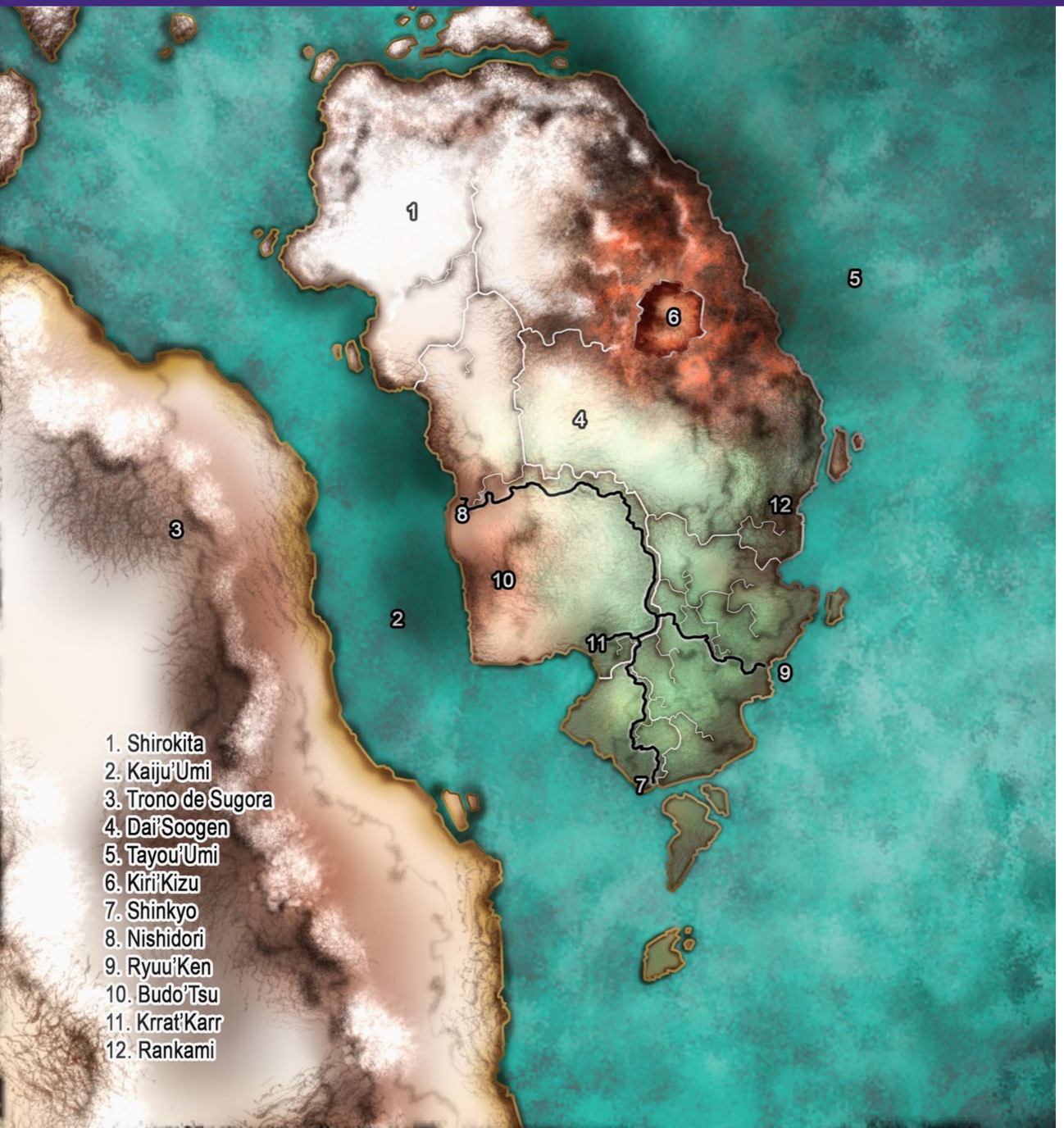
Surgem aliados e inimigos, e vale destacar a rivalidade com a vilã Mulher-Leopardo e a amizade com a professora Julia Kapatelis. Há aventuras de sobra, das ruas de São Francisco a várias partes do mundo, na Ilha Paraíso e também em recônditos escondidos da mitologia grega. O melhor? Tudo faz sentido e flui com a naturalidade dos grandes contadores de histórias.

Recomendo a leitura não apenas para quem é fã da Mulher Maravilha, mas em especial para quem é fã de boas histórias. Não apenas a narrativa é excelente, como a arte é feita mais do que com simples competência. É uma relação de amor entre o artista e sua obra.

GUSTAVO BRAUNER



DICAS DE MESTRE



O NOVO IMPÉRIO

Um pouco do futuro palco de aventuras de *Império de Jade*

Você, que acompanha a nova* Dragão Brasil*, já sabe:* Império de Jade *está no horizonte. O mais ansiado acessório para* Tormenta RPG *também será um livro básico completo, com suas próprias raças e classes e mecânicas. Você vem acompanhando seu desenvolvimento aqui, em Dicas de Mestre, e outras sessões da revista. Além disso, assinantes de nível Conselheiro-Mor na campanha da DB também têm acesso a prévias exclusivas.

Mas hoje não será sobre raças ou classes ou talentos. Será algo que mestres e jogadores anseiam ainda mais: a geografia e mapa atuais de Tamu-ra, após a Tormenta. Um panorama de suas regiões principais, com os habituais comentários de bastidores sobre as decisões que levaram a sua criação.

A Ilha de Tamu-ra

Embora seja sempre descrita como uma ilha, Tamu-ra é na verdade um arquipélago — mas, devido à vastidão absoluta de sua massa central, as ilhas menores são por vezes ignoradas. No passado, essas ilhas abrigaram seus próprios povos, com seus próprios maneirismos regionais. Quase todos foram varridos pela Tormenta, sem deixar sobreviventes.

Tamu-ra mede quase 2 mil quilômetros de norte a sul, e metade disso de leste a oeste. Vasta, quase um continente, jamais totalmente mapeada. No entanto, mesmo antes da Tormenta, apenas uma pequena parte de sua superfície era adequada a humanos.

Shirokita, o Norte Branco, é exatamente como sugere o nome. Região montanhosa e gelada, a meses de viagem das áreas povoadas. Confunde-se com o próprio norte polar de Arton, com mares congelados de navegação impossível, até mesmo criando passagens invernais para o continente. Diz-se que criaturas, e até pessoas, poderiam ter usado essas passagens para grandes migrações. Explicaria a existência mútua de certas espécies animais em Arton e Tamu-ra. Também explicaria a chegada da humanidade a esta terra — isto é, para aqueles pobres infelizes sem Lin-Wu em suas almas.

A oeste, Tamu-ra é limitada pelo **Kaiju'Umi**, o Mar dos Monstros. Trecho de água salgada que separa a ilha e o continente. Apesar da relativamente curta distância até Arton, sua travessia é perigosa e desafiadora — grande parte dos desastres naturais que assolam Tamu-ra tem origem aqui, na forma de maremotos e tornados. Ainda, nascidos no **Trono de Sugora**, a grande cordilheira continental (que os povos do Reinado chamam Montanhas Sanguinárias), os gigantescos monstros conhecidos como *kaiju* erguem-se furiosos para atravessar o mar e atacar a ilha. Esse fato, por longos séculos, levou os tamuranianos a considerar Arton um mundo maldito, uma terra a ser evitada.

Em sua região central, Tamu-ra oferece **Dai'Soogen**, a Grande Estepe. Vastas extensões de planície temperada. Fria, árida, quase desértica, mesmo antes da Tormenta. Lar de antigos povos nômades, hordas errantes, capazes de domesticar e cavalgar ferozes cães-leões. Para uns poucos estudiosos, esses bárbaros do norte gelado poderiam ter sido os primeiros povos humanos na ilha.

A leste, a vastidão infinita do **Tayou'Umi**, o Mar do Sol. Águas muito mais gentis, mesmo levando a parte alguma. Pesca boa e farta. Nesta costa montanhosa vivia a maior parte da população tamuraniana. Aqui estavam suas maiores cidades, incluindo a antiga capital **Yamadori**. Antes da destruição. Antes da Tormenta. Porque exatamente a parte leste-nordeste de Tamu-ra recebeu os primeiros e mais violentos ataques da tempestade aberrante. Dos antigos e orgulhosos palácios, das vibrantes cidades pesqueiras, nem lembrança restou.

A Tormenta deixou Tamu-ra. Expulsa pelo Cavaleiro da Luz, **Hikari no Kishi,** aquele de nome Orion Drake — e seu invencível exército divino. A região leste-nordeste, onde havia a aterrorizante Cidade dos Retalhos, foi palco da maior bata-

lha na história do mundo, um embate cósmico entre deuses e demônios. Hoje, o antigo campo de batalha é pura desolação, sobejando cadáveres de dragões e deuses. Terra maldita, de pesadelos, corrupção, podridão. Ainda impregnada com o pesadelo aberrante. Ainda produzindo mortos-vivos e monstros disformes. Evitada a todo custo, esta parte de Tamu-ra é hoje conhecida como **Kiri'Kizu**, a Ferida Profunda.

Durante boa parte da existência de* Tormenta, *Tamu-ra foi representada apenas como uma massa de terra escarlate, inteiramente ocupada pela Tormenta. Hoje, após os eventos ocorridos em O Terceiro Deus — último volume da imperdível* Trilogia da Tormenta *—, a tempestade rubra deixou a ilha. Ela já pode ser vista no livro básico em sua forma natural. No entanto, Tamu-ra nunca havia sido mapeada em separado, nunca teve sua geografia detalhada. Isso acontece agora pela primeira vez.

A nova Tamu-ra é um pouco parecida com uma "mini-Arton". Um norte gelado e montanhoso, grandes planícies no centro, áreas civilizadas mais ao sul. Sua situação geográfica explica muito sobre seu povo e seu antigo isolamento.

As regiões da ilha, claro, são proporcionadas para oferecer bom cenário de aventuras. Há lugares mais ou menos seguros para se viver, mas também muitos lugares perigosos. Ambos são detalhados a seguir.

Shin'Yumeng, a Nova Capital

A grande reconstrução começa. No extremo sul da ilha, onde o clima é ameno e o mar é farto em pesca, nasce a **Nova Capital Imperial**. Já habituados a reconstruir rapidamente suas habitações após desastres naturais, em apenas cinco anos os tamuranianos ergueram um novo Palácio Imperial e, à sua volta, expande-se uma belíssima cidade. Praticamente metade de todos os seres humanos em Tamu-ra vive aqui.

Shin'Yumeng, ou apenas **Shinkyo**, é também o mais acessível porto para navegar até Arton. Quando o Reinado acolheu um bairro inteiro de Tamu-ra em sua capital Valkaria, salvando milhares de vidas tamuranianas, assegurou a gratidão eterna de seu povo e seu Imperador. Antes isolada, Tamu-ra é agora aberta ao estrangeiro. Visitantes de todas as raças e reinos são bem-vindos aqui. De fato, muitos nativos do Reinado têm se estabelecido na cidade para ajudar na reconstrução, começar vida nova, ou apenas buscar aventuras.

Tamu-ra tem paralelos com o Japão real. No passado, uma nação fechada, sem relações com outros países; após a Restauração Meiji e a queda do governo Tokugawa, o Japão realizou inúmeras reformas e abriu seus portos ao mundo. O mesmo aconteceu em Tamu-ra após a destruição pela Tormenta — antes isolado e xenófobo, o povo tamuraniano passaria por profundas transformações, levando a uma maior interação entre o Império e o Reinado de Arton.

Shinkyo tem papel semelhante ao da capital Valkaria no Reinado — uma metrópole colorida e variada, onde tudo é acessível e quase qualquer coisa pode existir. A maior cidade de Tamu-ra é intencionalmente um lugar de fácil acesso a estrangeiros. Aqui é onde seu querido personagem jogador de* Tormenta *pode começar a aventura.

Nishidori, a Fortaleza do Oeste

Antes uma imensa fortificação com o propósito de proteger o Império contra os kaiju do oeste, Nishidori está entre as pouquíssimas cidades que resistiram à Tormenta mais ou menos intactas. Ainda que quase todos os seus ocupantes originais tenham perecido, suas robustas muralhas — capazes de deter até os gigantescos kaiju — conseguiram proteger as edificações internas.

Pouco mais de uma semana distante da nova capital, Nishidori tem sido restaurada, repovoada e expandida. Hoje, é a segunda cidade mais populosa da ilha. Enquanto Shinkyo é bastante cosmopolita, pululando de estrangeiros, a **Fortaleza do Oeste** escolheu ser mais próxima da vida antiga, mais familiar ao que era antes. É uma cidade tradicional, seguindo estritamente o modo de vida tamuraniano antes da Tormenta. Embora a presença dos *gaijin* não seja proibida, é certamente menos encorajada.

Claro, também queremos cidades mais tradicionais, mais parecidas como Japão feudal. Ainda que Tamu-ra seja agradecida ao Reinado, também existe o desejo de preservar sua cultura original, resguardar aquilo que é mais precioso e foi quase totalmente perdido. Haverá alguma intolerância e impaciência com estrangeiros. Precisa ser assim. Choques culturais são ótimo tema de aventuras.

Você também não vai deixar de notar as óbvias influências de* Attack on Titan *e* Pacific Rim – Círculo de Fogo. *Uma cidade murada, protegida contra monstros imensos. Como acontece no Japão real (todos sabem disso!), Tamu-ra também é frequentemente atacada por feras gigantescas.

O Inimigo do Mundo: onde tudo começou

Ryuu'Ken, a Espada do Dragão

Nesta nova Tamu-ra não faltam mistérios. Os longos anos de presença antinatural da Tormenta, bem como a batalha cósmica entre deuses, dragões e demônios, liberaram forças além da compreensão, provocaram fenômenos impossíveis de explicar. Ryuu'Ken está entre eles.

Uma espada gigantesca. Uma katana medindo não menos de trezentos metros, profundamente encravada na foz de um rio que antes não existia. Só poderia ser empunhada pelo maior dos gigantes. Quando os primeiros desbravadores encontraram o artefato, não tiveram dúvidas; a arma pertencia ao próprio Deus Samurai. Lin-Wu cortou um novo rio das montanhas até o mar, para prover água doce ao povo em seu retorno. Esse povo, agradecido, assumiu a guarda da espada até seu dono decidir buscá-la. Assim se deu a fundação da **Espada do Dragão**, comunidade ainda modesta, mas que vem atraindo devotos de Lin-Wu — bem como os maiores artífices e forjadores do Império, inspirados pela lâmina divina.

Não temos uma estátua gigante, mas temos uma espada gigante! Queremos que Tamu-ra tenha cenários visualmente interessantes. Também queremos que esses lugares sejam bem amarrados ao cenário, que sejam ligados ao mundo. A Espada do Dragão cumpre esse papel.

Budo'Tsu, o Monastério Eterno

Antes da Tormenta, antes do Império, Tamu-ra viveu longos períodos de guerra entre suas províncias. Tiranos oprimiam o povo. Para evitar rebeliões, decretaram que apenas a aristocracia poderia portar armas — até hoje, nobres diferenciam-se de plebeus por suas espadas, mesmo que não saibam usá-las. Diante de tal injustiça, antigos monges inventaram formas de combate desarmado, ou usando ferramentas agrícolas comuns, para ensinar ao povo. Nasceram as artes marciais.

O complexo de templos Budo'Tsu figura entre os maiores monastérios de Tamu-ra, vasto como uma cidade. Não é sabido como a estrutura foi construída, encravada na lateral da montanha. Mistério muito maior reside no fato de que o mosteiro, e seus habitantes, teriam resistido aos anos de Tormenta *sem o mínimo dano*. O lugar é permeado de histórias fantásticas sobre monges capazes de feitos inacreditáveis. Em busca de respostas, ou aprendizado em técnicas de combate, Budo'Tsu tem sido cada vez mais procurado por artistas marciais do mundo inteiro.

DICAS DE MESTRE

Monges e artes marciais sempre foram relacionados a Tamu-ra, então faz sentido que tenham seu próprio lugar de destaque. Mais que isso, Budo'Tsu é também um mistério: em toda a história de* Tormenta*, absolutamente nada havia sido capaz de resistir à invasão, nada podia sobreviver em suas áreas contaminadas. Como, então, este templo se manteve intocado? Não espere que a resposta seja revelada tão cedo...

Krrat'Karr, a Cidade Nezumi

Por séculos o povo-rato viveu escondido nas montanhas, lançando ataques de guerrilha, desafiando a supremacia humana. Moravam em aldeias subterrâneas, escuras e imundas. Hoje, como símbolo da união entre as raças, o Imperador decretou que jamais nenhum nezumi precisará se esconder outra vez. Eles são bem-vindos em qualquer lugar do Império. Não apenas isso, eles também teriam sua própria cidade, onde poderiam viver sob o sol.

Inicialmente chamada Nezumi-cho, foi mais tarde renomeada Krrat'Karr — simplesmente "grande cidade" em idioma nezumi. Embora muitos até hoje suspeitem de alguma "armadilha dos humanos", boa parte do povo-rato mudou-se para a nova comunidade. Fazem comércio com os humanos, trocam artesanato e relíquias achadas nos subterrâneos por boa comida, roupas e armas. Disputam jogos e lutas de arena. Tentam conciliar seus modos violentos com uma vida civilizada. Talvez consigam. Talvez não.

A opinião de muitos tamuranianos sobre este lugar? Quanto menos se falar no assunto, melhor.

Os nezumi são a segunda raça mais populosa em Tamu-ra. Homens-ratos selvagens e bárbaros, já foram os maiores inimigos do Império. Hoje, são fortes aliados dos humanos na reconquista da ilha. Pequenos, mas também ferozes e perigosos, com tradição baseada em violência. Para eles, uma vida sem inimigos é uma vida vazia e sem sentido. Pense neles como uma mistura de goblins, klingons, Wolverine e Rocket Racoon.

Comunidades não-humanas são sempre interessantes. Krrat'Karr será palco de choque cultural para os próprios nativos de Tamu-ra, vai exercitar os limites de sua tolerância.

Rankami, a Cidade Perdida

Quase ninguém vive em Rankami, não mais. Antigo castelo fortificado, cercado de mercados e fazendas, o lugar foi devorado e absorvido pela Tormenta. Deturpado, corrompido, tornado pesadelo. O que eram lares erguidos com esforço e alegria, hoje são jaulas de costelas metálicas. O que eram torres e muros, hoje são ossos gigantes retorcidos. Tudo foi substituído por coisas que parecem ter sido arrancadas de corpos humanos e reforjadas de maneiras impossíveis.

Rankami não é a única Cidade Perdida no Império — é apenas a mais conhecida. Embora muitas comunidades tenham sido reduzidas a pó, outras mais foram *corrompidas*, tornadas versões macabras de si mesmas. Se serviam para abrigar demônios, ou apenas para trazer mais terror aos tamuranianos, ninguém sabe.

Embora os horrendos akumushi tenham partido, Rankami ainda é perigosa. Contém armadilhas vivas. Atrai mortos-vivos e outros horrores. Mas também esconde tesouros: livros, objetos de arte, até itens mágicos. Assim, é regularmente visitada por expedições de aventureiros. Alguns, loucos ou deformados o bastante para fixar moradia ali.

Rankami serve como exemplo do que aconteceu com a maior parte das cidades de Tamu-ra. Lugar macabro, próprio para aventuras de terror, caça a monstros e resgate de artefatos. Não exatamente um lugar onde morar — mas alguns personagens estranhos poderão ser encontrados aqui. O texto apenas sugere uma pequena sociedade bizarra de monstros, própria para a raça kaijin ou personagens com talentos da Tormenta. Se você pensou em tipos como o Mercador de* Resident Evil 4*, pensou certo!

Note também a primeira citação da palavra akumushi. Este é o nome como os demônios da Tormenta são conhecidos em Tamu-ra, combinação das palavras japonesas akumu (悪夢, "pesadelo") e mushi (虫, "inseto").

A Ferida Profunda

No passado recente, Tamu-ra foi completamente tomada pela Tormenta. Nem uma ilhota sequer foi poupada. Hoje, embora a vida natural esteja retornando, ainda existem pontos que, talvez, nunca voltem ao normal.

Kiri'Kizu, a Ferida Profunda, é como os tamuranianos chamam uma vasta área leste-nordeste da ilha. Ali ficava o Coração da Tormenta, a fonte de toda a abominação. Ali apodrecem os cadáveres de deuses, dragões e demônios caídos durante a batalha final. Embora não seja mais uma área de Tormenta, a região tornou-se pura desolação e pestilência. Lugar maldito, contaminado, conspurcado para sempre. As paisagens de pesadelo não parecem pertencer a este mundo. Montanhas e vulcões que mais parecem carcaças, desertos poeirentos de extensão impossível, formas perturbadoras no céu sem cor, purulento. Viajantes que ousem pisar estas terras podem acabar deformados, tornados demônios, *kaijin*. Ao mesmo tempo, criaturas grotescas brotam de cavernas-úteros, infestam, pululam, rastejam até os povoados humanos. Caçar e destruir as abominações da Ferida são desafio constante para as equipes *sentai* imperiais.

"A região maligna" é um clássico mais que necessário em mundos de fantasia e cenários de RPG. O Senhor dos Anéis tem Mordor. A Lenda dos Cinco Anéis tem as Shadowlands. Império de Jade tem Kiri'Kizu.

A Ferida Profunda não é uma área de Tormenta verdadeira. Estes lugares terríveis, descritos no antigo acessório Área de Tormenta e mais recentemente no Guia da Trilogia, são próprios apenas para personagens épicos. Ainda assim, é um lugar perigoso e infestado de monstros. Palco de uma batalha importantíssima na história de Tormenta. Região onde todo tipo de fenômeno estranho pode ocorrer, como efeito residual da Batalha dos Deuses — ou devido aos inúmeros corpos de criaturas quase cósmicas. Outrora a parte mais populosa do Império, onde talvez algo valioso ainda possa ser encontrado. Enfim, perfeito para expedições de aventureiros.

Mais que quatro cidades

Você já conhece as localidades mais importantes de Tamu-ra. Parece pouco? Realmente é.

Quando* Tormenta *foi criado, seu primeiro livro básico descrevia apenas quatro cidades: Valkaria, Triunphus, Vectora, Malpetrim. Também havia um pouco sobre Galrasia, o Oceano, a Aliança Negra e a própria Tormenta. Sem reinos. Sem deuses. Hoje, o maior cenário de campanha criado no Brasil ocupa milhares de páginas.

O livro básico Império de Jade tem a função de ser, claro, um livro de regras básicas — como Tormenta RPG hoje. Mesmo assim, vai conter mais texto descritivo sobre o cenário que qualquer de seus antecessores. (Certamente MUITO mais que o primeiro* Tormenta*!)

PALADINO

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

15 dicas direto do RPG eletrônico mais famoso do mundo

MESTRANDO COM FINAL FANTASY

Entre os RPGs eletrônicos, *Final Fantasy* é, sem dúvida, a franquia mais famosa e bem-sucedida. São décadas de aventuras e personagens inesquecíveis que trazem consigo uma série de aprendizados. E você pode aplicá-los na sua mesa de jogo em qualquer cenário de campanha!

Comece pequeno...

O primeiro *Final Fantasy* começa da forma mais simples e clichê possível: um grupo de heróis com a missão de resgatar uma princesa. A fórmula se repete com frequência — *Final Fantasy VII* começa com um ataque rebelde a uma fábrica, *VIII* com um último teste de uma escola militar, *IX*, invertendo as coisas, com o *sequestro* de uma princesa...

Como diz aquele velho provérbio, toda grande jornada começa com o primeiro passo. Antes de salvar o reino, o mundo ou toda a existência de um deus megalomaníaco, é preciso salvar a pequena vila no meio do nada de goblins salteadores.

...mas não tenha medo de crescer!

Por outro lado, nenhum *Final Fantasy* mereceria o nome que tem se não *terminasse* com um deus megalomaníaco ameaçando a existência!

Estar com o destino de um mundo inteiro na balança, decidido apenas pelo sucesso das suas ações, é a própria definição de épico, e parte do que nos empolga e encanta em histórias de fantasia. Então pense grande: não tenha medo de jogar o grupo contra a Tormenta, Proscritos ou qual seja a grande ameaça cósmica do seu cenário de campanha — ou talvez até crie a sua própria!

Explore o mundo ao seu redor

Não adianta colocar em perigo um mundo que os jogadores não conheçam o bastante para se importar. A base dos melhores *Final Fantasy* é a exploração: viajar por diversos lugares, conhecer as pessoas que vivem neles, para que você saiba o que pode perder se falhar. E quanto maior for a ameaça a ser enfrentada, maior também deve ser o mundo a ser explorado!

Mais do que isso, conhecer um mundo fantástico é uma experiência gratificante por si só. Um cenário como Arton é rico demais em locais pitorescos e culturas fantásticas para que você se limite apenas a um reino o dois por uma campanha inteira. Os jogadores devem sentir a riqueza do mundo que os cerca para entender o que está em jogo se fracassarem.

Personagens fazem uma história...

Final Fantasy não teria o tamanho que possui sem os personagens carismáticos que marcaram a sua história.

Cecil Harvey, o cavaleiro negro atormentado pelos crimes que cometeu; Terra Bradford, detentora de poderes misteriosos; Cloud Strife, o mercenário com um passado traumático... A lista poderia ir longe.

Criar personagens que empolguem a todos e colaborem com a história é um pouco tarefa dos jogadores. Mas o mestre também tem a função de criar NPCs memoráveis, com motivações próprias e que tornem as interações únicas

e inesquececíveis. Use trejeitos, invente sotaques, manias e histórias passadas que marquem cada um deles.

E falando em NPCs...

...em especial o vilão!

E tudo isso vale também para o vilão da história, é claro! *Final Fantasy* é uma série conhecida pelos seus malfeitores inesquecíveis — do palhaço maligno Kefka ao monstro atormentado Sephiroth, são poucas as franquias com antagonistas tão icônicos.

Dicas para criar um grande vilão renderiam um artigo inteiro. Mas espelhar-se nos grandes exemplos sempre ajuda: faça-os ambiciosos (Kuja), megalomaníacos (ExDeath), loucos (Kefka), atormentados (Sephiroth)... Mas faça-os memoráveis!

Apegue-se ao familiar...

Existem muitos elementos icônicos em *Final Fantasy*, de chocobos e moogles até monstros, magias e armas que aparecem em novas versões a cada novo jogo. Toda grande franquia possui esses elementos: o que seria de *Star Wars* sem sabres de luz e X-Wings?

O mesmo vale para cenários de campanha. *Tormenta* possui minotauros romanos, elfos sem terra, tempestades sobrenaturais alienígenas. Já **Brigada Ligeira Estelar**, mechas de combate, duelos de esgrima e uniformes napoleônicos. Reconhecer, estabelecer e explorar estes elementos familiares ajuda a criar uma identidade para o mundo, e dá aos jogadores um chão por onde pisar e se sentirem seguros.

...mas se reinvente sempre

Por outro lado, não tenha medo de fazer algo novo e inesperado quando as coisas estiverem ficando repetitivas. Isso é algo que *Final Fantasy* faz com frequência — pode-se dizer mesmo que desde o segundo jogo, quando optou por deixar para trás o mundo e personagens da primeira saga e recriar um novo universo do zero!

Após uma década de jogos calcados na fantasia, *Final Fantasy VII* trouxe elementos da ficção científica, com forte influência do *cyberpunk*; *Final Fantasy XI* não teve medo de abandonar os jogos individuais e criar um universo online, que foi por muito tempo o RPG em rede mais jogado do Japão; mesmo o novo *Final Fantasy XV* inova ao trazer para a série principal elementos de jogos de ação. Experimente um novo sistema, mude o cenário, fuja do lugar comum!

Magia e tecnologia, juntas!

É um clichê muito repetido em RPG que magia e tecnologia avançada não se misturam — se você tem um, não pode ter o outro. Muitos dos universos mais icônicos de *Final Fantasy*, no entanto, subvertem essa regra: eles pertencem a um gênero conhecido como *technofantasy*, que, como o nome bem indica, mistura-os sem o menor pudor.

Final Fantasy VI dá um nome mesmo a esse elemento: *magitek*. Os *Final Fantasy VII* e *VIII* buscam criar um universo moderno, urbano, mas tomado de elementos fantásticos. Já em *Final Fantasy X*, a tecnologia mais avançada é um elemento de tensão, advinda de uma civilização destruída um milênio no passado, e é vista com medo e receio pela população do presente.

Mesmo nos jogos que se baseiam em uma fantasia mais tradicional, sempre há elementos anacrônicos. Barcos voadores, armas de fogo, monstros mecânicos... Há espaço para tudo. Afinal, como disse **Arthur C. Clarke**, *"Tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de magia"*.

Monstros podem ser aliados!

Outro elemento recorrente em *Final Fantasy* são os monstros invocados após aliarem-se aos personagens. Shiva, Ifrit, Bahamut... Conquistados após perigosas missões, e cujo poder compensa as dificuldades para obtê-los.

É fácil aproveitar a ideia em uma campanha de RPG. *Tormenta Alpha* já nos trouxe o conceito de Aliados Conjurados, avatares dos deuses do Panteão convocados para despejar o seu poder sobre o campo de batalha — imagine uma campanha inteira baseada nos jogadores conquistarem a confiança dos vinte deuses para usá-los contra uma grande ameaça! Mesmo em jogos menos exagerados, como os de *Tormenta RPG*, magias de invocação são comuns, e conquistar a confiança de uma fera pode vir a ser muito mais vantajoso do que massacrá-la sem piedade.

A música é fundamental

É impossível falar em *Final Fantasy* e não lembrar as icônicas trilhas sonoras compostas por **Nobuo Uematsu**. O grande maestro não é mais o único compositor da série, mas deixou o cargo em boas mãos — como as de **Masashi Hamauzu**, em *Final Fantasy XIII*, e agora, em *Final Fantasy XV*, da veterana **Yoko Shimomura**, conhecida pelas trilhas de *Kingdom Hearts* e *Street Figer II* (sim, aquele!).

Um conjunto de músicas bem escolhidas pode ser a diferença entre um jogo apenas divertido e um inesquecível. A própria série é repleta de temas marcantes, que podem ser aproveitados no seu jogo em diversos momentos: desde os mais dramáticos (*Aerith's Theme*, *You're Not Alone*), passando pelos de ação (*Battle at the Big Bridge*, *Man With a Machine Gun*) até os mais épicos, para quando o destino do mundo estiver em jogo (*Liberi Fatali*, *One Winged Angel*).

Fantasia e maravilhamento

Talvez o elemento fundamental da fantasia enquanto gênero seja aquilo que é chamado, em inglês, de *sense of wonder* — a sensação de deslumbramento e admiração que temos quando encontramos algo realmente incrível. *Final Fantasy* é cheio desse sentimento: está em cada paisagem brilhante, cada monstro fantástico, cada momento que nos faz parar de apertar botões por um instante para dizer, "uau!"Infelizmente (ou felizmente), em um jogo de RPG tradicional não temos a potência gráfica de um console de última geração, e temos que contar com a imaginação e colaboração dos jogadores.

Mas ainda é possível causar deslumbramento e admiração com descrições de cenas vívidas e cheias de detalhes; ou tentar tirá-lo de outras fontes — situações pitorescas, conceitos inusitados, personagens cativantes. Um bom NPC, criativo e envolvente na hora de interagir com os jogadores, pode fazê-los dizer "uau!" tanto quanto uma cena de ação frenética em HD.

Jogue com a escala

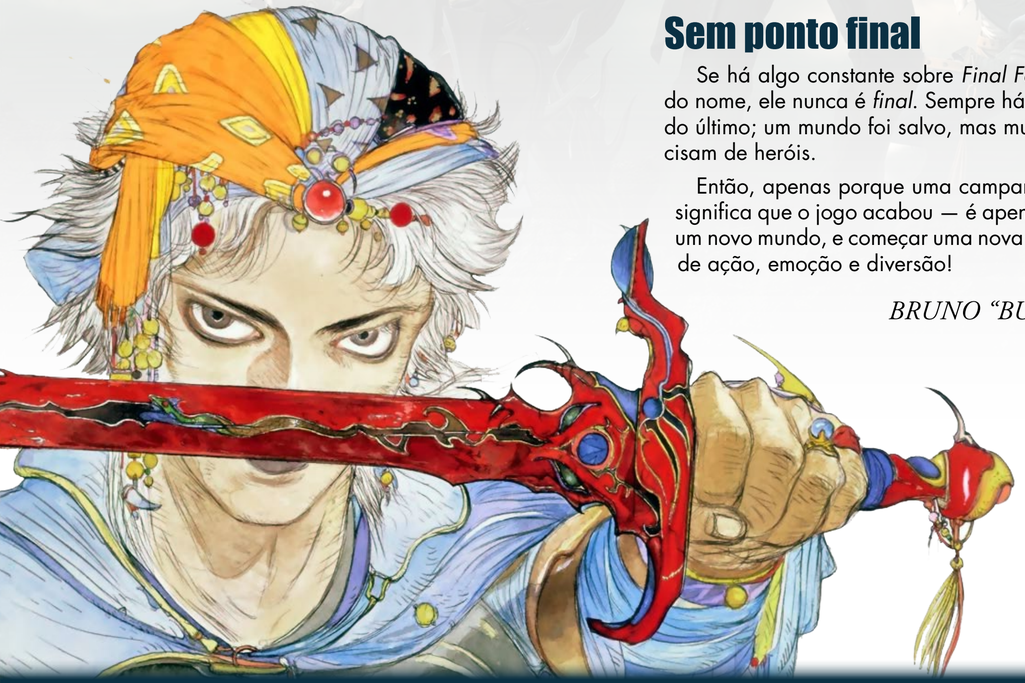
Uma forma muito fácil de conseguir o efeito mencionado na dica anterior, e que é muito usado em praticamente todos os jogos de *Final Fantasy*, é brincar com a escala das coisas. As espadas são maiores que os

personagens, os monstros são maiores que as espadas, e as invocações, maiores ainda do que eles! Poucas coisas farão os jogadores dizer "uau!" com mais velocidade do que ver um monstro colossal se levantar na sua frente, e saber que terão que encontrar *alguma forma* de derrotá-lo.

O desfecho deve ser épico!

Toda história deve ter um final — e, em *Final Fantasy*, este é sempre um final épico e devastador!

O vilão adquiriu o poder de um deus, e ameaça destruir a existência; comprimiu o passado, presente e futuro em um só tempo, acabando com a vida como a conhecemos; ou apenas atingiu o ápice do seu plano de conquista, com apenas o grupo de jogadores ficando entre ele e a dominação total. E tudo deve acabar, é claro, em um grande embate final, em que os jogadores enfrentam o vilão na sua forma mais poderosa, após encontrá-lo em sua fortaleza voadora, castelo extradimensional ou qualquer que seja a sua última base de comando!



Não tenha medo de voltar atrás

Por muito tempo, cada jogo de *Final Fantasy* era único, com um universo e personagens que não apareceriam novamente em nenhuma sequência. Mas isso mudou com *Final Fantasy X*, o primeiro a receber uma continuação direta (chamada, de forma não muito criativa, *Final Fantasy X-2*).

Retornar a um mundo já explorado, para saber como ele está após a grande saga vivida pelos heróis, pode ser divertido à sua própria maneira. Reencontrar personagens queridos, revisitar lugares passados; é sempre gratificante ver como as ações e decisões que você tomou mudaram o ambiente ao seu redor.

Mesmo em um mundo com muitas histórias, como Arton, sempre é possível retomar elementos de sagas passadas. Talvez o grupo de personagens dos jogadores seja novo, mas ele pode se encontrar com os antigos – ou seus descendentes, ou pessoas que se lembrem deles. A saga épica que decidiu o destino do mundo pode ser lembrada em uma canção de bardo em uma taverna, ou talvez existam mesmo estátuas e monumentos nas cidades por onde os heróis passaram.

Sem ponto final

Se há algo constante sobre *Final Fantasy,* é que, apesar do nome, ele nunca é *final*. Sempre há um novo jogo depois do último; um mundo foi salvo, mas muitos outros ainda precisam de heróis.

Então, apenas porque uma campanha acabou, isso não significa que o jogo acabou — é apenas a hora de escolher um novo mundo, e começar uma nova jornada épica repleta de ação, emoção e diversão!

BRUNO "BURP" SCHLATTER

TOOLBOX

Luke Skywalker: provavelmente o protagonista perfeito

NO CENTRO DE TUDO

A importância de um bom protagonista

MESTRE: O feiticeiro lança uma bola de fogo e mata cinco gnolls. Ele olha ameaçadoramente para o líder das criaturas, que se encolhe de medo.

JOGADOR 1: Já é meu turno? Eu vou...

MESTRE: Peraí! O feiticeiro então corre até a porta da torre e...

JOGADOR 2: Quando nós vamos agir?

MESTRE: O feiticeiro ainda está agindo, calma! Ele corre até a porta da torre, sobe até o topo e se joga lá de cima, dando um salto mortal carpado em parafuso, para então cair sobre o líder dos gnolls.

JOGADOR 3: Ele fez tudo isso em uma rodada?

MESTRE: Isso foi a ação de movimento dele! Agora ele gasta um ponto de ação para agir mais uma vez e salta sobre o líder dos gnolls enquanto lança um relâmpago. O líder morre. Os outros gnolls fogem.

JOGADOR 1: A gente nem agiu nesse combate...

MESTRE: A princesa vai até o feiticeiro e agradece por tê-la salvado. Os dois se beijam. Ela diz que sempre o amou e... Ei, onde vocês estão indo? Não querem ouvir o resto da cena?

Todos nós adoramos coadjuvantes. Sejam NPCs/PdMs em uma campanha de RPG, sejam os personagens secundários em romances, filmes e séries, muitas vezes os coadjuvantes roubam a cena. Eles têm personalidades marcantes, esquisitices divertidas, poderes estranhos. Não são chatos, certinhos e comuns como os protagonistas. Então, quando criamos uma história, muitas vezes nós ficamos apaixonados pelos coadjuvantes e começamos a dar mais e mais atenção a eles.

E então não entendemos quando o público fica confuso. Achamos injusto quando os jogadores reclamam de não ter nada para fazer.

Isso é uma armadilha comum — e mortal para muitas campanhas de RPG e obras escritas. Porque, não importa a mídia ou o gênero, o personagem central de uma narrativa precisa ser o *protagonista*. Hoje vamos falar mais sobre esse cara chato e sobre por que precisamos dar atenção a ele.

O Protagonista Guia

Para começar, vamos entender *o que* exatamente é um protagonista, e por que ele é uma figura tão importante.

De forma geral, o protagonista é o personagem central da história, a figura que começa num "status quo" (ou seja, numa situação mundana e/ou estática), que é sacudido pela primeira virada (sendo tirado do marasmo e confrontado com a situação de crise que deve ser resolvida na história) e que passa pelas transformações ao longo da trama, chegando a uma resolução, seja uma vitória ou uma derrota.

Praticamente toda história envolve mudanças nos personagens e no mundo. O protagonista passa por essas mudanças e as opera. O protagonista é nossos olhos na história: através dele, conhecemos o mundo em que a trama se passa. Ele também é nosso avatar: vivenciamos os acontecimentos através dele, ele é nossa "válvula de escape", o personagem que vai realizar nossos desejos, enfrentar nossos medos e lidar com nossos problemas — tudo de maneira metafórica, é claro, através dos acontecimentos na história.

O protagonista é o personagem com quem devemos empatizar. É aquele que devemos entender, cujas falhas devemos perdoar, ou ao menos justificar em parte. Em suma, o protagonista *é a inserção do público* na história.

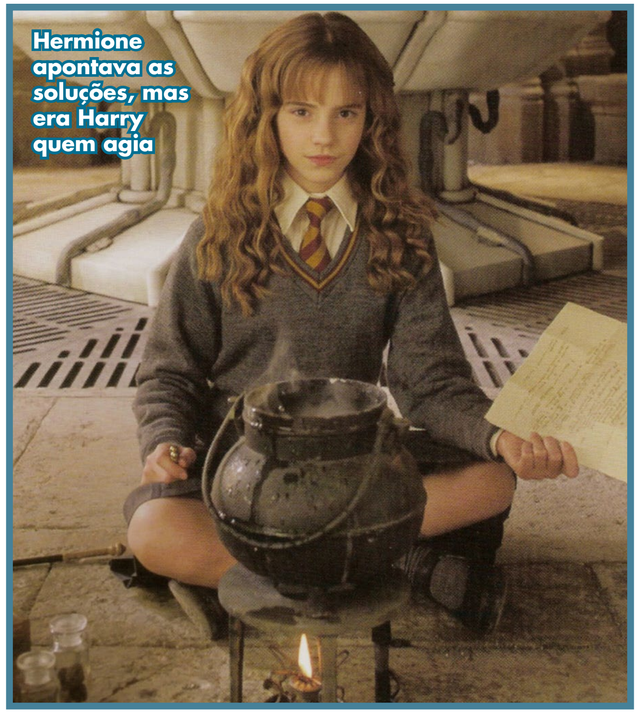
De cara, já podemos notar a importância dele, certo? A menos que você deseje escrever e apenas guardar tudo no fundo do seu HD, você cria para o público, em RPG, em literatura ou qualquer outra mídia. E o público pode até não saber disso, mas quer ficar próximo do protagonista, porque assim estará mais próximo da história. O público precisa que o protagonista faça o maior número de coisas possível, interaja com o maior número de situações possível, porque é como se *o próprio público* estivesse interagindo com o mundo.

O RPG nos ajuda a entender isso de forma bem simples. Uma campanha em que os NPCs fazem tudo é uma chatice sem tamanho. O público (os jogadores) precisa que os protagonistas (seus personagens) resolvam os problemas apresentados pelo mestre — porque, caso contrário, não se sentirão próximos à história. Aplique a mesma lógica a qualquer narrativa e você verá que funciona.

A partir dessa função essencial também podemos criar uma receita básica para o nosso protagonista. Se ele deve ser o avatar com quem o público se identifica, não pode ser exótico demais. Não adianta escrever um longo romance sobre uma lesma interdimensional que só se comunica através de aromas exalados em sonhos e esperar que haja grande empatia do protagonista com o público. É difícil ouvir (e dizer) isso, mas o protagonista precisa ser alguém mais ou menos *comum*. Precisa ser alguém que seu público entenda, com emoções e experiências comparáveis às do público.

Também é importante que o protagonista tenha a capacidade de participar da maior parte das situações apresentadas em sua obra. Se você está escrevendo um romance cheio de batalhas épicas, um bibliotecário idoso seria um péssimo protagonista. Ele pode ser um bom *narrador* (que é outra coisa, é o personagem que *conta* o que aconteceu, mas não necessariamente *vivencia* tudo), mas não será um bom protagonista. Por outro lado, uma líder guerreira seria uma ótima protagonista. Eis por que guerreiros costumam ser usados como protagonistas em fantasia medieval: eles podem lutar, entrar em florestas escuras, explorar território inimigo... Vivenciar a maior parte das situações que serão apresentadas na história. Torne seu protagonista versátil e capaz de influenciar o destino da trama.

Por último, um bom protagonista não conhece tudo sobre o mundo que o cerca — para que aprenda conosco, oferecendo ao público uma janela para o ambiente e aproximando-o ainda mais de nós. Protagonistas experientes e sábios podem funcionar, mas precisam de alguma desculpa para aprender coisas novas e/ou explicá-las a outras pessoas. Lembre-se: quanto mais próximo do público for o protagonista, melhor.



Pode parecer clichê, mas alguns dos melhores protagonistas da cultura pop são Bilbo, Frodo, Luke Skywalker e Harry Potter. Eles são ignorantes sobre o mundo, mas têm habilidades que permitem que façam a diferença e vivenciem todo tipo de situações. Eles também são meio "sem sal" — menos exóticos que seus coadjuvantes, e por isso mesmo bons para criar identificação. Luke em especial é um ótimo exemplo, talvez o protagonista definitivo: ele precisa aprender tudo, mas ao mesmo tempo tem habilidades Jedi e é um bom piloto. Tudo de que o herói de uma saga de fantasia espacial precisa!

O Protagonista Resolve

Imagine que você faça uma viagem a um lugar que sempre quis conhecer. Agora imagine que, nessa viagem, você nunca possa sair de dentro de um carro — só consiga enxergar tudo através de janelas, não tenha permissão de entrar em prédios, chegar perto de monumentos, tocar em paredes, sentir o cheiro do ar, ouvir os habitantes locais falando... Apenas veja as coisas de longe. Provavelmente você não se sentiria como se realmente tivesse estado lá, não? Seria uma experiência frustrante, vaga, distante.

É a mesma coisa quando lemos uma história na qual o protagonista não realiza as ações centrais. Nós já temos nosso protagonista razoavelmente comum, ignorante e capaz de lidar com as situações da história. Ele está pronto para receber a empatia do público. Assim, ele precisa efetivamente *fazer* coisas, tomar ações, resolver os problemas apresentados pela trama! Se vai haver uma grande batalha, o protagonista deve ter um papel decisivo: ele vai enfrentar o grande vilão, ou recuperar o artefato capaz de garantir a vitória, ou descobrir os planos do exército inimigo. Se há um terremoto, o protagonista deve estar em um prédio que começa a desabar e salvar várias pessoas inocentes. Se há uma praga, o protagonista deve ficar doente ou perder alguém próximo, e de preferência ser decisivo para descobrir a cura.

Fazendo com que o protagonista resolva os grandes problemas da trama, você está dando ao público a sensação de estar perto dessas situações e emprestando-lhes uma sensação de vitória. Às vezes o protagonista é salvo por um coadjuvante ou pode apenas assistir enquanto outro personagem mais poderoso se envolve em algum combate épico — por exemplo, quando Luke vê Obi-Wan enfrentar Darth Vader dentro da Estrela da Morte. Mas mesmo nesses casos os coadjuvantes só estão ajudando o herói a dar um passo em sua jornada. Afinal, o clímax de *Uma Nova Esperança* não é a batalha contra Darth Vader, mas a destruição da Estrela da Morte. Os coadjuvantes não devem resolver as dificuldades, eles devem dar ao protagonista *ferramentas* para que ele mesmo resolva.

Outro bom exemplo é Harry Potter: muitas vezes Hermione descobre o que deve ser feito, mas é Harry quem efetivamente *faz*. A palavra-chave para um bom protagonista é *ação*. Um NPC pode fornecer itens, providenciar para que os PJs entrem no castelo do vilão ou lidar com capangas menores enquanto os PJs enfrentam o inimigo maior. Mas a ação deve caber aos PJs. Itens, entrada em um castelo ou tranquilidade para lutar contra um vilão são ferramentas, a vitória deve ser dos protagonistas.

Você já deve ter notado que, para fazer tudo isso, você vai precisar de espaço. Vai precisar de muitas páginas, várias sessões de jogo. Sim, o protagonista consome muito espaço dentro de uma obra. Se você não se cuidar, mal vai conseguir lidar com os coadjuvantes. Ótimo. Como o protagonista é o avatar do público, quanto mais tempo o público passar com ele, mais próximo estará da sua obra. No caso do RPG, quase todo o tempo de descrição/narração deve ser dedicado aos personagens jogadores. Os NPCs também têm suas ações e histórias, mas os jogadores estão ao redor da mesa para vivenciar as histórias de seus heróis. No caso de uma obra literária, *pelo menos* 50% do espaço deve ser dedicado ao protagonista — a outra metade das páginas precisa ser dividida entre vilões, coadjuvantes, etc. E mesmo isso é um risco: se você puder, dedique bem mais espaço ao seu protagonista, talvez chegando a 90% ou mais das páginas. O resultado será um público investido na história, lembrando do que já aconteceu e querendo continuar a acompanhá-la.

Histórias com ação muito "pulverizada" entre vários personagens não costumam nos marcar, pois nós não temos tempo para nos apegar a nenhum deles. Sentimos que, quando a trama começa a ficar boa, logo somos obrigados a abandonar um personagem para começar a seguir outro. Além disso, às vezes essas histórias exigem demais de nossa memória — muita gente não consegue ou não quer lembrar dos nomes, históricos e descrições de 45 personagens. Muito mais eficiente é focar em poucos protagonistas e deixar que suas tramas se desenvolvam com calma.

Se o protagonista não realiza as ações mais importantes, o público se sente como numa viagem em que vê tudo de longe através de um vidro fosco. Se o protagonista não tem tempo para agir, a sensação é de pular de lugar em lugar, nunca realmente conseguindo conhecer nenhum deles.

O Protagonista Resiste

Mas você pode se deparar com um fenômeno interessante: de repente, os jogadores querem saber mais sobre os seus NPCs. Insistem para que você os interprete por mais tempo. Os leitores começam a gostar mais dos coadjuvantes do que do seu protagonista. Na verdade, isso é bem comum — basta ver como os fãs adoram Han Solo, Gimli, Snape... Muitas vezes, quem é apaixonado por essas obras não suporta seus protagonistas, gostando apenas dos coadjuvantes!

Não há problema. O *público* pode gostar mais dos coajuvantes. Pode espernear à vontade, exigindo que eles sejam os personagens centrais. O importante é que você não ceda. Pode parecer contraditório. Afinal, estamos o tempo todo tentando agradar ao público! Mas o que o público *quer* e aquilo de que ele *precisa* são duas coisas diferentes. Coadjuvantes são interessantes justamente porque são esquisitos, *cool*, misteriosos. Eles têm funções delimitadas na trama e cumprem-nas muito bem. Por isso, parecem muito mais legais que o protagonista. Por outro lado, o protagonista precisa desempenhar *todas* as funções, precisa lidar também com as partes mais chatas da narrativa. Por isso parece mais enfadonho. É como conversar por 15 minutos com uma pessoa que você acaba de conhecer: você pode ficar encantado com a personalidade cativante de alguém nessa conversa curta e desejar estar com essa pessoa o tempo todo. Mas, se convivesse com ela todos os dias, você notaria seus defeitos e suas chatices. Assim como alguém com quem temos muita convivência, um protagonista acaba mostrando seus lados ruins. O público pode querer ir atrás daquele estranho que só conheceu por 15 minutos, mas é seu dever, como autor ou mestre, deixar que a impressão do coadjuvante continue perfeita,

sem ser estragada por excesso de convivência. Entusiasmo repentino e volúvel é para amadores. O público é amador, você deve ser profissional (ou o mais próximo disso que um mestre de RPG possa ser).

Pense em filmes que transformaram codajuvantes em protagonistas. Talvez o caso mais clássico seja a série *Piratas do Caribe*: é claro que Jack Sparrow era muito mais interessante que o chatonildo Will Turner. Mas quando Jack passou a ser o protagonista absoluto da série, o nível de qualidade decaiu vertiginosamente. Alguém cheio de maluquices como Jack Sparrow funciona melhor quando confrontado com alguém certinho ou até mesmo sem sal. Compare também *Meu Malvado Favorito* e o filme dos Minions. Por mais que você ache os Minions bonitinhos, torná-los protagonistas de um filme inteiro é um exagero enorme. Como coadjuvantes, eles são excelentes, mas são péssimos protagonistas.

O coadjuvante transformado em protagonista pode cair facilmente em duas armadilhas: se continuar sendo quem era, se torna repetitivo. Afinal, ouvir piadinhas ou comentários sarcásticos é hilário de vez em quando, mas exaustivo o tempo todo. Por outro lado, se o coadjuvante muda para se tornar protagonista, ficando mais humano e tendo personalidade mais complexa, também é diluído. Acaba mostrando as mesmas falhas que o protagonista anterior. Assim, você acaba destruindo o que era mais legal em um personagem que o público adorava.

O Protagonista Não Sabe de Nada, Jon Snow

A esta altura muitos leitores devem estar gritando por dentro: "Mas e *Guerra dos Tronos*? O que é aquela multidão de personagens, seu picareta?".

Ah, *Guerra dos Tronos*. Uma das melhores obras de fantasia já escritas. E é tão boa porque **George R.R. Martin** é um grande ilusionista. Explico: os livros e a série realmente não têm um só protagonista. Isso parece contradizer tudo que acabamos de discutir, mas na verdade *As Crônicas de Gelo e Fogo* não são uma história só. São várias histórias interligadas. E cada uma tem, sim, seu próprio protagonista. Inclusive nos livros a narração é *extremamente* focada nos protagonistas, acompanhando até mesmo seus pensamentos. O velho Martin nos engana direitinho, fazendo com que os momentos em que as histórias se tocam nos façam crer que é tudo uma só grande narrativa, quando na verdade são várias. Estamos lendo vários livros ao mesmo tempo, cada um com um protagonista forte. Na época dos primeiros livros ainda em inglês, havia grupos de leitores na internet que não liam os capítulos na ordem em que eram apresentados — primeiro liam todos os capítulos de um protagonista, depois todos os de outro, etc. Assim, iam montando para si mesmos os livros que existiam dentro de cada livro.

Se você for muito ambicioso, *pode* tentar imitar Martin e fazer seu próprio épico composto por dezenas de histórias, cada uma com seu protagonista. Apenas lembre que ele tinha décadas de experiência como escritor e roteirista antes de tentar algo tão grandioso. É claro que é possível... Mas é um truque de mestre, que poucos conseguem realizar com sucesso.Pense em seus protagonistas e coadjuvantes. Pense neles como autor, sem estar envolvido demais. Designe cada um deles para uma função. Se cada um deles tiver sua própria história, não deixe que as histórias dos coadjuvantes abafem a história do protagonista. Faça como George R.R. Martin: você pode ter dezenas de cavaleiros, nobres e até bobos da corte, mas nenhum deles impede que os reais heróis e vilões brilhem.

Contudo, se você notar que a história do seu coadjuvante é muito mais interessante que a do seu protagonista, e que você está muito tentado a voltar a ela de novo e de novo, talvez seja hora de reexaminar sua obra. Pode ser que a história do coadjuvante seja mesmo melhor, e então você deve entregá-la diretamente ao protagonista. Ou, se achar que seu coadjuvante será um protagonista melhor (mesmo com todos os defeitos que isso vai trazer para ele), pode virar tudo de cabeça para baixo e descartar o protagonista anterior. Por esse tipo de decisões, é sempre bom planejar de antemão. Pense na história que você quer contar. Pense em quem você quer acompanhar por tanto tempo.

Mas tome suas decisões como um profissional, mesmo que você (ainda) não seja. Tenha frieza, calcule e planeje tudo. Deixe o público querendo mais de seus coadjuvantes. Permita que jogadores ou leitores gritem aos quatro ventos que os coadjuvantes deveriam ser protagonistas. Tudo para manter a história nos eixos e não estragar os personagens de que eles tanto gostam. No final das contas, você quer que o público esteja envolvido com a história, tenha apego emocional a ela e empatize com os personagens. Eles podem estar apaixonados pelo protagonista ou por algum coadjuvante, desde que estejam apaixonados por *alguém*.

Não importa se ficarem furiosos com você.

LEONEL CALDELA

DOMINE ÁGUA, TERRA, FOGO, AR E MUITO MAIS EM *TORMENTA* E 3D&T

MESTRE DOS ELEMENTOS

As duas séries animadas que inspiraram a adaptação a seguir, *Avatar: A Lenda de Aang* e sua sequência, *A Lenda de Korra*, são consideradas por muitos como algumas das melhores animações ocidentais dos últimos anos. Criadas por Michael Dante Dimartino e Bryan Konietzko, foram exibidas originalmente pela Nickelodeon, mas também estão disponíveis em plataformas de streaming. Ambas apresentam um mundo fantástico em que vivem os dobradores, pessoas capazes de manipular um dos quatro elementos utilizando técnicas de artes marciais.

O grande protagonista é a única pessoa no mundo capaz de dobrar os quatro elementos: o Avatar, que reencarna a cada geração com a missão de ser o guardião do equilíbrio entre dobradores, pessoas comuns e o mundo espiritual. É um trabalho árduo, já que os povos deste mundo se organizam em sociedades separadas pelos respectivos elementos, já tendo travado diversas guerras ao longo de sua história.

O MUNDO

O cenário das aventuras de Aang e Korra é um mundo fantástico sem nome definido. Nele, a diferença entre o real e o espiritual nem sempre é visível, e isso cria uma qualidade "mágica" facilmente perceptível. O mundo também parece fortemente inspirado em povos e culturas orientais — mais especificamente da China, com outras influências pontuais. Suas terras habitadas são divididas entre os quatro povos de acordo com seus dobradores, criando nações e estruturas familiares e tribais diretamente ligadas à "personalidade" de cada elemento.

O Grande Reino da Terra é o maior em extensão, e tem sua estrutura política e geográfica inspirada nos antigos impérios chineses, com diversas cidades fortificadas e rotas de comércio abundantes, todas levando à grande capital Ba Sing Se, que ostenta poderosas muralhas.

A Nação do Fogo se localiza em um arquipélago vulcânico ao oeste. Apesar de ter uma extensão territorial inferior à do Reino da Terra, a Nação do Fogo é a maior potência militar do mundo, com uma mentalidade expansionista que remete ao império japonês da primeira metade do século XX. Seu exército é muito bem equipado com máquinas de guerra construídas utilizando técnicas avançadas de metalurgia.

Dividida literalmente entre os dois polos congelados do planeta estão a Tribo da Água do Norte e do Sul. Ambas são extremamente espiritualizadas, regidas por sacerdotes e curandeiros, sendo a do sul mais naturalista, com pequenas tribos que vivem da caça e pesca, semelhantes aos povos inuit (esquimós) do mundo real, e a do norte mais avançada tecnologicamente, com construções de influência eslava.

Por fim, temos os Nômades do Ar, monges pacifistas inspirados nos budistas tibetanos, que vivem no cume de montanhas onde ergueram seus grandes templos, no Norte, Sul e Leste. Além desses centros, os Nômades do Ar viajavam pelos outros reinos, como seu nome denota.

A fauna do mundo de Avatar também segue uma regra peculiar, sendo composta por híbridos de animais de nosso planeta, como corujas-gato, cavalos-avestruz e o cão-urso polar de Korra. Alguns possuem habilidades naturais de dobra, e foi observando e estudando esses animais que muitos humanos refinaram a dominação bruta dos elementos na forma de artes marciais. Eles são os bisões voadores (ar), as toupeiras-texugo (terra) e os raríssimos dragões (fogo). Mas e os dobradores de água? Bom, esses aprenderam sua técnica observando os movimentos das marés influenciados pela lua, e por isso prestam homenagem ao espírito da Lua acima de todos os outros.

O PRIMEIRO AVATAR

Cerca de 10 mil anos antes da época retratada nos desenhos, a humanidade vivia confinada em povoados protegidos por seres gigantes ancestrais chamados tartarugas-leão, que carregavam as cidades em suas costas e presenteavam indivíduos com a capacidade de manipular os elementos para que eles pudessem se aventurar nas áreas selvagens dominadas pelos espíritos. Em uma dessas cidades, uma família reinava de forma opressora, controlando todos os recursos.

Nela também vivia Wan, um rapaz pobre que ousou roubar o fogo da tartaruga-leão para desafiar a soberania dos nobres, mas sua natureza bondosa fez com que ele se recusasse a usar violência contra violência na hora de um confronto direto. Pelo crime de dobrar fogo dentro da cidade, Wan foi banido e teve que penar para sobreviver na floresta, onde foi acolhido pelos espíritos graças a demonstrações de coragem e altruísmo.

Após dois anos dominando a dobra de fogo com o auxílio de um dragão ancestral, Wan decidiu viajar para encontrar outras cidades humanas, mas no caminho se deparou com a luta cataclísmica entre Vaatu e Raava, dois espíritos colossais que duelavam pelo domínio do mundo. Enganado por Vaatu, o espírito das trevas e do caos, Wan atacou Raava e deu a Vaatu a chance de se libertar.

O espírito da luz e da paz culpou Wan pela desgraça que se abateria no mundo material mas, depois de vê-lo defender uma cidade de monges do ar contra os espíritos das trevas, reconheceu no garoto capacidades que nunca havia visto em outros humanos, e decidiu ajudá-lo a encontrar as outras tartarugas-leão e dominar os quatro elementos.

Raava tinha esperança de que ele se tornasse um aliado na luta contra Vaatu durante a Convergência Harmônica, um alinhamento planetário que acontece a cada dez mil anos, quando o mundo espiritual e o mundo físico se unem, e os espíritos da luz e das trevas devem batalhar para decidir qual deles reinará pelo próximo período.

Infelizmente, muitos humanos, inspirados pela história de sobrevivência de Wan, estavam deixando as cidades e usando os elementos para batalhar contra os espíritos por recursos naturais e territórios, gerando violência, caos, morte e destruição: elementos que fortaleceram Vaatu com um poder inimaginável.

Enfraquecida, Raava não tinha chances contra Vaatu. Isso levou Wan a tomar a frente na luta, com Raava possuindo seu corpo, o que lhe permitia utilizar os quatro elementos de uma só vez — mas nem mesmo assim obtiveram sucesso. Em um ato máximo de bravura, Wan usou o poder dos dois portais espirituais convergidos para unir seu espírito ao de Raava permanentemente, fazendo seu corpo entrar no Estado Avatar. Com esse novo poder, Wan aprisionou Vaatu, recolheu todos os espíritos de volta ao mundo espiritual e selou os portais, tomando para si a missão de agir como a ponte entre os dois mundos e restabelecer a paz e o equilíbrio no mundo dos humanos. Assim começou a missão do Avatar.

A LENDA DE AANG

O Ciclo Avatar é a ordem de reencarnação do Avatar entre os elementos, que se repete desde seu início há quase dez mil anos: fogo, ar, água e terra. A cada encarnação, ele ou ela sempre irá nascer como um dobrador natural de um elemento, e poderá aprender a dominar os outros três ao longo da vida.

A lenda de Aang tem um começo inusitado: a história se passa após cem anos do desaparecimento do Avatar, o que levou o mundo a um total desequilíbrio de poderes. Isso aconteceu porque a Nação do Fogo armou um plano malévolo de expansão e conquista mundial. Aproveitando-se da morte de Avatar Roku (nascido dobrador do fogo), iniciou uma cruzada para o extermínio total dos dobradores de ar, na esperança de matar o próximo Avatar ainda criança.

Aang, um garoto do Templo do Ar do Sul, foi confirmado como o sucessor de Roku aos 12 anos de idade, mas a notícia traumatizou o menino, que passou a ser hostilizado e ostracizado por seus colegas de treinamento. Em um rompante de raiva e tristeza, Aang fugiu em seu bisão voador Appa e foi apanhado em uma terrível tempestade nos mares do sul. Incapaz de escapar, garoto e montaria tombaram.

Ao cair na água revolta, Aang inconscientemente ativou o modo Avatar, utilizando seus poderes para se encarcerar em uma esfera de gelo sólido, que afundou no oceano.

Pouco tempo depois, enquanto os monges ainda procuravam Aang, as tropas da Nação do Fogo arrasaram todos os templos dos Nômades do Ar — garantindo que o Avatar jamais retornaria — o que deu início à era conhecida posteriormente como Guerra dos Cem Anos.

Nesse período, a Nação do Fogo tornou-se a maior potência mundial, conquistando territórios em boa parte do Reino da Terra e da Tribo da Água do Sul. Após quase um século de guerra, apenas Ba Sing Se e a capital da Tribo da Água do Norte mantinham-se livres do domínio do Senhor do Fogo Ozai, o atual líder da Nação do Fogo. Sem o Avatar, Ozai era poderoso demais para ser confrontado, e o mundo parecia fadado a ser subjugado por seus exércitos de ferro e vapor, não fosse uma intervenção do acaso — ou do destino.

Dois jovens irmãos da Tribo da Água do Sul, Katara e Sokka, encontram o esquife em que Aang esteve congelado e libertam-no. Os três se tornam amigos inseparáveis e partem em uma jornada para que Aang encontre professores que lhe ensinem as dobras de água, terra e fogo, atingindo o auge de seus poderes para finalmente enfrentar Ozai e restaurar o equilíbrio do mundo.

No caminho, conhecem Toph, uma menina cega que aprendeu a dobra de terra diretamente das toupeira-texugo, e depois acolhem um arrependido e reformado príncipe Zuko, filho do Senhor Ozai, que se torna professor e aliado de Aang mesmo depois de passar meses tentando capturá-lo para reaver sua glória como membro da realeza.

A Guerra dos Cem Anos termina com o Avatar Aang e seus companheiros derrotando o Senhor do Fogo Ozai. A batalha acontece durante a passagem de um cometa que amplifica enormemente os poderes dos dobradores de fogo.

No final da luta, Aang utiliza pela primeira vez um dos maiores poderes do Avatar, removendo permanentemente os poderes de dobra de Ozai e tornando-o um humano comum. O poder que Aang utiliza é chamado de dobra de energia.

CAMPANHAS EM A LENDA DE AANG

Durante esse período, algumas considerações devem ser feitas. Todos os dobradores de ar foram exterminados, sendo Aang o único dobrador de ar vivo conhecido. Portanto, seja cuidadoso ao introduzir outros PJs ou PdMs com essa habilidade.

A dobra de metal também é desconhecida nessa época, já que a primeira a desenvolvê-la foi Toph Beifong, a professora de dobra de terra de Aang.

Por conta do estado de guerra, praticamente todos os dobradores de fogo são hostilizados fora dos territórios sob controle da Nação do Fogo, o que pode tornar a vida de personagens jogadores que escolham a dobra de fogo complicada, mesmo que sejam desertores.

O exército da Nação do Fogo conta com armas e veículos avançados, como navios de guerra blindados, tanques e até dirigíveis, extremamente perigosos quando enfrentados diretamente por qualquer jogador. Apesar disso, o nível tecnológico lembra muito mais um cenário medieval fantástico (com pesadas influências orientais) do que um cenário moderno.

Em muitos locais, a lei da Nação do Fogo tornou a dobra de qualquer elemento proibida, então não é incomum que dobradores escondam suas habilidades mesmo em circunstâncias extremas. Jogar como um dobrador nesse período pode transformar o personagem automaticamente em um criminoso.

A LENDA DE KORRA

Após a derrota de Sozin, o Avatar Aang fundou o Movimento da Restauração da Harmonia, com o objetivo de libertar os territórios dominados pela Nação do Fogo. Mesmo enfrentando resistência de ultra-nacionalistas, o novo Senhor do Fogo Zuko conseguiu atingir a paz com as demais nações e ajudou Aang a fundar um novo país: a República Unida das Nações, com Cidade República como sua grande capital.

Essa foi uma era de paz, prosperidade e grandes avanços tecnológicos. Com o advento de usinas elétricas abastecidas por dobradores de relâmpago, uma revolução industrial aconteceu, tornando o mundo uma mistura de noir com um toque de *steampunk*. No ápice desse período, Aang morre aos 65 anos, deixando um único filho com a capacidade de dobra de ar, o monge Tenzin. O Avatar então imediatamente reencarna como uma garota da tribo da água do Sul, chamada Korra.

Especialmente talentosa e dona de um temperamento forte, Korra tem uma enorme facilidade em dominar água, terra e fogo, mas parece incapaz de dominar o ar. Ela é enviada para treinar a técnica com Tenzin na Cidade República, mas sua gana por conhecer o mundo e sua falta de trato social a colocam em problemas com a polícia, liderada por Lin Beifong, a filha mais nova de Toph. Korra passa por diversas aventuras que modificam o mundo ao seu redor durante sua saga.

Na República Unida das Nações, criou-se um país em que dobradores dos cinco elementos (a dobra de metal

GANCHOS DE AVENTURA: A LENDA DE AANG

- O grupo é abordado pela equipe Avatar para auxiliá-los em alguma tarefa ou missão.
- Os personagens se unem à resistência e lutam contra os soldados da Nação do Fogo para expulsá-los de um vilarejo ocupado.
- Os personagens são todos dobradores que foram aprisionados pelos soldados da Nação do Fogo e precisam pensar em um plano para fugir do cárcere.
- Os personagens precisam ajudar na defesa de uma das grandes capitais contra a investida do exército da Nação do Fogo, como Omashu, Ba Sing Se ou a Tribo da Água do Norte.
- Um grupo de personagens decide explorar as ruínas de um dos Templos do Ar em busca de artefatos perdidos valiosos.

tornou-se tão comum que é tratada em pé de igualdade com as outras quatro) convivem de forma diária, o que gerou um certo desconforto para os humanos normais. Ao mesmo tempo em que a República é administrada por um Conselho de dobradores, gangues e mafiosos utilizam a dobra como arma de coerção.

Aproveitando-se da situação, uma figura misteriosa chamada Amon protagoniza um levante anti-dobra conhecido como Movimento Igualitário, que usa técnicas de terrorismo contra a população de dobradores. Vários ataques a dobradores respeitados e conhecidos acontecem na cidade, quase todos culminando com o próprio Amon demonstrando uma habilidade terrível: bloquear permanentemente o chi de um dobrador, tornando-o incapaz de usar a dobra para sempre. O conflito se torna uma guerra civil em larga escala.

Patrocinados de forma oculta pelas Indústrias Futuro, uma das maiores empresas do mundo, os Igualitários conseguem tomar Cidade República e dissolvem o conselho, tomando todos os dobradores como prisioneiros. Nem mesmo a Primeira Divisão das Forças Unidas é capaz de fazer frente às armas modernas criadas pelas Indústrias Futuro. Korra perde sua capacidade de dobra, mas como efeito colateral consegue manifestar a dobra de ar, derrotar Amon e expor sua verdadeira origem: ele era um dobrador de água capaz de utilizar a dobra de sangue, derrotado por Aang no passado.

A população se revolta contra Amon, que consegue fugir, mas acaba morto por seu próprio irmão em uma explosão suicida. O espírito de Aang restaura os poderes de Korra e ensina a nova Avatar a utilizar a dobra de energia, que Korra usa para restaurar os poderes de todos os dobradores afetados por Amon.

Com a dissolução do Conselho, Cidade República se torna uma democracia presidencial. Korra abandona os treinamentos na Ilha do Templo do Ar e se muda para o polo sul, para realizar um treinamento espiritual com seu tio Unalaq, aprendendo a técnica de purificar espíritos das trevas através da dobra de água.

No entanto, Unalaq trai Korra, inicia uma guerra civil entre as Tribos da Água do Sul e do Norte, e obriga a Avatar a usar seus poderes para abrir o portal espiritual selado por Wan, o primeiro Avatar. Esse evento inicia a Terceira Convergência Harmônica, unificando o mundo material e o mundo dos espíritos, gerando caos e destruição nas cidades.

Unalaq liberta Vaatu, o espírito primordial das trevas, e funde-se com ele, tornando-se o primeiro Avatar das Trevas. Unalaq usa os poderes de Vaatu para separar a conexão ancestral de Raava e Korra, fazendo a garota perder seus poderes de Avatar, mas com a ajuda de Jinora, filha de Tenzin, Korra consegue purificar Vaatu usando a técnica de dobra de água.

Unalaq morre no processo, e Korra consegue se reconectar com Raava, mas o espírito de luz estava enfraquecido, e Korra perde a capacidade de se comunicar com os avatares do passado, iniciando um novo Ciclo Avatar.

A abertura permanente dos portais espirituais traz uma série de consequências, desde a investida de Hundun, um rei ancestral mestre da dobra do caos, até o surgimento espontâneo de vários dobradores de ar ao redor do mundo. Korra viaja para a cidade metálica de Zaofu e se torna a primeira Avatar capaz de dobrar metal. Na mesma época, cinco dobradores poderosos se unem para criar a facção terrorista anarquista Lótus Vermelha: Ghazan, um raro dobrador de magma; Ming-Hua, uma dobradora de água amputada que usa água e gelo como próteses para os braços; P'Li, uma assassina profissional capaz de usar a dobra de combustão; e o líder Zaheer, um monge mestre da meditação que recebeu poderes de dobra de ar durante a Convergência Harmônica. O objetivo da Lótus Vermelha é destruir todas as figuras de poder do mundo, inclusive o Avatar.

Aproveitando-se de uma crise econômica e social no Reino da Terra, Zaheer assassina a rainha Hou-Ting em Ba Sing Se, gerando caos absoluto e levantes armados por todo o Reino. Eles partem então para o novo Templo do Ar do Norte e chantageiam Korra, que é capturada e tem mercúrio inserido em seu corpo através da dobra de metal. A Lótus Vermelha é derrotada após diversos embates, mas a guerra deixa marcas profundas no mundo e em Korra, que fica doente por quase dois anos.

Com a morte da rainha e a crise política no Reino da Terra, Kuvira, uma general e excelente dobradora de metal, inicia um movimento de unificação do reino. No entanto, sua sede de poder se torna insaciável e seu exército aplica um golpe militar na família real, dominando pela força todos os territórios do Reino da Terra e anexos, sob a nova bandeira do Império da Terra.

Kuvira usa a tecnologia da cidade de Zaofu para criar um canhão espiritual, uma arma capaz de disparar rajadas explosivas que utilizam a própria energia do planeta como combustível. A arma, montada no ombro de uma armadura gigante controlada pela dobra de metal, é usada por Kuvira para atacar Cidade República e exigir sua rendição, mas o canhão acaba por afetar toda a trama espiritual do planeta e a sobrecarrega, criando um novo Portal Espiritual no meio da cidade.

Não sem custos pesados, Korra derrota Kuvira e seu exército rebelde. O novo rei Wu anuncia a dissociação do Reino da Terra, abolindo a monarquia em troca de uma nova federação de estados independentes. Korra parte em uma jornada pelo mundo espiritual acompanhada por Asami.

TORNEIO DE DOBRA PROFFISIONAL

A dobra se tornou o esporte mais popular do mundo, com times de várias cidades competindo em uma grande arena. Jogada por trios compostos por um dobrador de água, um de fogo e um de terra, a partida consiste em usar os elementos para empurrar o time adversário para a fora da plataforma retangular.

TORMENTA RPG: faça um teste estendido oposto entre os dois lados (**Manual do Malandro**, p. 118). A cada rodada, um personagem pode escolher fazer um teste descrito a seguir, sendo oposto ao teste de um oponente (que não precisa ser do mesmo tipo). As perícias e testes são Acrobacia x2, Atletismo x2, ataque corpo-a-corpo x4, Reflexos x2. O lado que obtiver mais sucessos no final ganha a partida.

3D&T: a cada turno, os dobradores envolvidos no jogo fazem um teste de Poder de Fogo para tentar acertar seus oponentes, tendo direito a uma esquiva. Três sucessos consecutivos afastam um alvo para a próxima zona, até que ele seja derrubado do tablado.

CAMPANHAS EM A LENDA DE KORRA

Nesse período, os personagens podem ser dobradores profissionais, policiais, investigadores, criminosos, mercenários, filhinhas de papai, inventores e muito mais. Novos dobradores e técnicas que antes pareciam raras ou inatingíveis se popularizam, como a dobra de metal, de magma e mesmo o retorno dos dobradores de ar.

Tecnologias como armas de fogo, explosivos e itens mais avançados também estão acessíveis, trazendo ainda mais opções para personagens não dobradores. Também existem diversos tipos de veículos motorizados como carros, motocicletas, lanchas e até pequenos aviões.

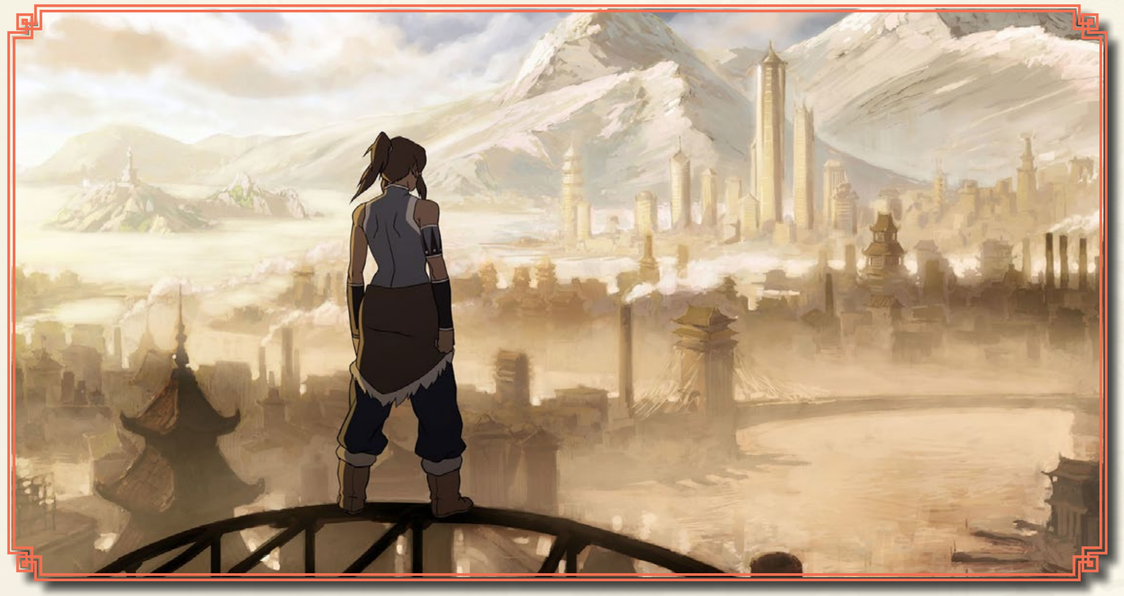
Após a Terceira Convergência Harmônica, o mundo se encheu novamente de espíritos, que podem ser amigáveis ou perigosos, um excelente estopim para aventuras. Os portais abertos permitem que qualquer pessoa possa visitar o mundo espiritual mantendo sua habilidade de dobrar os elementos, algo impossível anteriormente.

Por fim, o período da guerra civil do Reino da Terra é um cenário rico para todo tipo de grupo, até mesmo dobradores de terra e metal lutando ao lado de Kuvira contra a Avatar Korra. Se o mestre pretende usar o Canhão Espiritual na campanha, recomendamos usá-lo como um "dispositivo apocalíptico": ao invés de uma ameaça direta a ser enfrentada e derrotada, os jogadores devem fazer missões menores culminando num confronto com Kuvira, para deter essa máquina destruidora antes que ela cause ainda mais estragos.

3D&T ALPHA

Poder irrestrito. Heróis ágeis e resistentes, disparando rajadas elementais em inimigos com poderes similares. Os mestres dos elementos não precisam de muito esforço para virarem personagens de *3D&T*, por isso optamos por não criar um kit de personagem para dobradores. Simplesmente use as características, vantagens e desvantagens do **Manual 3D&T Alpha**.

Basicamente, escolha tipos de dano para seu Poder de Fogo (*Manual 3D&T Revisado*, p. 74) e seja feliz. Se você tem acesso ao **Manual do Aventureiro Alpha**, no entanto, os kits dos guerreiros elementais e dos magos elementalistas são uma alternativa divertida para trazer mais personalidade aos seus dobradores. O mestre também deve prestar atenção ao período histórico do jogo para determinar se algumas vantagens, desvantagens e perícias vão estar disponíveis.



Porém, algumas delas realmente nunca se aplicam ao mundo dos mestres dos elementos. Considere vetar as vantagens Alquimista, Clericato, Paladino, Possessão, Telepatia e Teleporte; as desvantagens Fetiche e Interferência; e todas as vantagens únicas (a menos que queria considerar alguma dessas raças para simular espíritos). Por fim, reproduzimos a seguir uma vantagem que se encaixa muito bem no mundo dos mestres dos elementos.

MOVIMENTO ESPECIAL (1 OU MAIS PONTOS)

Você consegue se deslocar de maneiras exóticas e especiais. Para cada ponto gasto neste poder, escolha três movimentos da lista abaixo.

Andar na Água: você consegue ficar em pé e caminhar sobre a superfície da água ou outros líquidos sem afundar, como se estivesse em terra firme.

Balançar-se: você pode se balançar pelo ar à velocidade máxima normal, como se caminhasse em terra firme. Você usa algum tipo de corda, cabo ou teia feito por você mesmo, ou algo que já esteja disponível, como cabos elétricos, galhos de árvores, cipós e assim por diante.

Constância: você não sofre os efeitos de terrenos difíceis ou obstáculos que possam dificultar o movimento, e sempre pode se mover à velocidade total sem penalidades.

Deslizar: você pode deslizar pelo chão à velocidade máxima normal, como se estivesse caminhando em terra firme.

Escalar: você consegue escalar paredes, árvores, tetos e quaisquer superfícies, à velocidade normal e sem precisar fazer testes de perícia.

Escavação: você pode se mover através do chão sólido à velocidade normal. Enquanto escava você deixa um túnel atrás de si, que pode escolher derrubar ou manter (permitindo que qualquer um o utilize).

Queda Lenta: você pode cair de qualquer distância sem se machucar, usando saliências (como mastros, parapeitos, raízes, etc.) para desacelerar a queda. Você precisa estar consciente para usar este movimento.

Sem Rastros: você não deixa pegadas – mesmo sobre a neve ou areia. Você ainda pode ser rastreado por criaturas com olfato aguçado.

TORMENTA RPG

Além dos dobradores, uma nova classe variante descrita mais à frente, as seguintes classes se encaixam bem no mundo de Avatar: bárbaros, cavaleiros, guerreiros, ladinos, lutadores, monges, nobres, rangers (sem escolher magias) e até mesmo ninjas, samurais e swashbucklers (com ajustes adequados na parte descritiva, mas não necessariamente em termos de regras).

Por questão de contexto, não aconselhamos utilizar nenhuma classe conjuradora nesse cenário, sejam arcanas ou divinas. A dobra deve ser a única fonte de "magia". Além disso, dependendo do período, armas de fogo, armas tecnológicas e melhorias do mestre armeiro devem ser consideradas inexistentes. Infelizmente, raças não-humanas também não têm vez, mas o mestre pode aceitar raças místicas como elfos, feithnari, hengeyokais, meio-dríades, qareen e sprites, que podem ser originárias do mundo espiritual.

DOBRADOR

Em alguns mundos, a magia é praticamente desconhecida — mas outras forças podem se impor em seu lugar. No mundo dos mestres dos elementos, a força predominante é a habilidade de dominar os quatro elementos básicos, conhecida como "dobra". Por todas as nações, humanos nascem com a habilidade de dobrar um dos elementos, podendo ser treinados de maneira formal ou informal. De qualquer maneira, eles são invariavelmente mais poderosos que pessoas comuns, tornando-se aventureiros, líderes e indivíduos de destaque.

Cada dobrador pode controlar apenas um elemento, normalmente aquele alinhado ao local ou cultura onde nasceu: água, terra, fogo ou ar. Algumas regiões desenvolvem dobras variantes, como areia (terra) ou cipós (água). Outras variantes exigem treinamento específico ou uma conexão mística, como as dobras da combustão, do relâmpago, do metal ou do sangue. Porém, ao contrário dos conjuradores, que evocam seus efeitos diretamente dos planos elementais, dobradores necessitam que os elementos em questão estejam fisicamente disponíveis

DOBRADOR

Nível	BBA	Habilidades de classe
1	+1	Elemento, dano elemental (1d6), defesa elemental +4, rajada de golpes, técnica de luta
2	+2	Deslocamento elemental, técnica de luta
3	+3	Golpe elemental
4	+4	Dano elemental (1d8)
5	+5	Defesa elemental +6
6	+6	Modelagem elemental, técnica de luta
7	+7	Deslocamento elemental
8	+8	Dano elemental (1d10)
9	+9	Golpe elemental
10	+10	Defesa elemental +8, modelagem elemental, técnica de luta
11	+11	Rajada de golpes aprimorada
12	+12	Dano elemental (2d6), deslocamento elemental
13	+13	Golpe elemental aprimorado
14	+14	Modelagem elemental, técnica de luta
15	+15	Defesa elemental +10
16	+16	Dano elemental (2d8)
17	+17	Corpo atemporal, deslocamento elemental
18	+18	Modelagem elemental, técnica de luta
19	+19	Golpe elemental aprimorado
20	+20	Dano elemental (2d10), defesa elemental +12, perfeição elemental

para que sejam manipulados por sua arte. Apenas dobradores de fogo conseguem "criar" seu elemento, usando o oxigênio do ar, mas isso ainda depende de um forte controle da sua respiração.

Os dobradores expressam seus poderes por meio de movimentos físicos similares a artes marciais. Cada tradição tem movimentos específicos que podem ser ensinados para qualquer um, mas as manipulações elementais só se manifestam se o dobrador tiver a capacidade de expressar aquela forma de dobra. Por essa ligação intrínseca aos movimentos de artes marciais e às origens vagamente espirituais de seus poderes, os dobradores são considerados uma classe variante, uma versão modificada da classe básica monge.

Ser um dobrador exige pré-requisitos adicionais e impõe certas restrições. Níveis de dobrador contam como níveis de monge para todos os propósitos. Você pode escolher um nível de dobrador no 1° nível ou sempre que adquirir um novo nível de personagem.

Use as estatísticas do monge, aplicando as modificações listadas na descrição a seguir. Uma vez que adquira um nível de dobrador, você não pode adquirir níveis de monge (ou de outras variantes de monge). Contudo, ainda pode escolher níveis de outras classes normalmente, de acordo com as regras de multiclasse (*Tormenta RPG*, p. 45). Em cenários com forte presença de outras variantes de monge, os dobradores são conhecidos como monges da arte da dobra. A existência de monges da arte da dobra em Arton é desconhecida, mas é possível que tenham existido no antigo Império de Jade (ou voltem a existir!), e rumores mencionam manipuladores dos elementos em diversos mundos dos deuses.

Características de Classe

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: não recebe Cura e Diplomacia, recebe Meditação* e duas perícias de classe específicas de acordo com o elemento escolhido.

Talentos Adicionais: perde Usar Arma Exótica.

Pré-Requisitos: tendência qualquer; treinado em duas perícias entre Acrobacia, Atletismo ou Meditação*.

*Essa perícia pode ser encontrada no suplemento **Mundos dos Deuses**.

Habilidades de Classe

Elemento: você deve escolher um entre os quatro elementos — água, ar, fogo ou terra. Seu elemento determina quais habilidades de classe você pode ter. Cada elemento está ligado a um ou mais tipos de dano e adiciona duas perícias a suas perícias de classe. Além disso, você só pode usar suas habilidades de classe elementais se tiver seu elemento à disposição.

Água: pode causar dano de corte, perfuração ou frio. Suas perícias de classe adicionais são Cura e Diplomacia. Para dobrar água, você precisa estar a até 9m de uma fonte de água (como um odre cheio) ou uma quantidade razoável de neve ou gelo mundano. Você também pode dobrar água se estiver em um ambiente úmido, como uma sauna ou selva.

Ar: pode causar dano sônico, mas seu dano elemental é sempre considerado não letal. Suas perícias de classe adicionais são Adestrar Animais e Enganação. Para dobrar ar, você precisa dele — não pode dobrar no vácuo.

Fogo: pode causar dano de fogo. Suas perícias de classe adicionais são Cavalgar e Intimidação. Para dobrar fogo, você também precisa de ar, e não pode dobrar se estiver prendendo a respiração.

Terra: pode causar dano de corte ou perfuração. Suas perícias de classe adicionais são Obter Informação e Sobrevivência. Para dobrar terra, você precisa estar a até 9m de uma porção de terra, lama, argila, areia ou pedra equivalente a uma criatura de tamanho Mínimo ou maior. Você não pode dobrar materiais metálicos.

Dano Elemental: ao fazer ataques desarmados, você causa mais dano que o normal. A cada ataque, você pode escolher se seus ataques desarmados causam dano de esmagamento como normal, caso em que você reforça sua agilidade ou força com seu elemento; ou um dos tipos de dano possíveis para seu elemento, caso em que você atinge seu oponente com uma lufada, rajada ou similar.

No 4° nível, e a cada quatro níveis seguintes, seu dano elemental aumenta ainda mais. Esta habilidade é considerada equivalente às habilidades ataque chi, dano desarmado e briga para propósito de pré-requisitos.

Defesa Elemental: sempre que você for atacado e tiver seu elemento à disposição, pode criar um breve escudo, proteção ou impulso com seu elemento para se defender como uma reação, recebendo +4 na classe de armadura até seu próximo turno. No 5° nível, e a cada cinco níveis seguintes, esse bônus aumenta em +2. Essa habilidade não pode ser usada se você estiver desprevenido.*

Rajada de Golpes: como um monge padrão.*

Técnica de Luta: como um monge padrão.

Deslocamento Elemental: você usa o domínio sobre seu elemento para se deslocar de maneiras extraordinárias. No 2° nível, e a cada cinco níveis seguintes, você recebe uma habilidade da lista a seguir. Algumas dessas habilidades têm pré-requisitos, que você deve cumprir para poder escolher a habilidade. Outras funcionam como habilidades similares a magia. Você não pode escolher uma mesma habilidade duas vezes. Deslocamento elemental é considerada equivalente às habilidades movimento rápido e movimento ágil para propósito de pré-requisitos.*

Andar no Ar: você pode lançar esta magia à vontade, mas apenas em si mesmo. *Pré-requisitos:* 12° nível de dobrador, elemento ar.

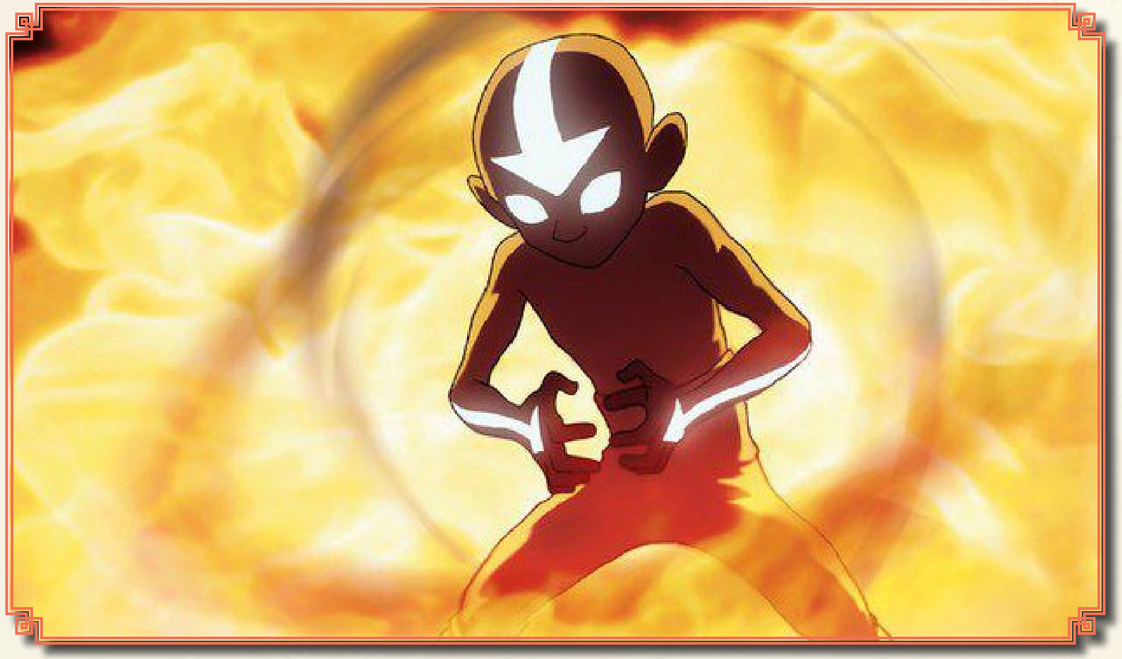
Andar pelas Paredes: com uma ação padrão, você recebe deslocamento de escalar 6m por 1 minuto. Você não fica desprevenido enquanto escala desse modo.

Deslizar: você pode deslizar com seu deslocamento normal sobre qualquer superfície líquida, mas afunda se terminar seu movimento em uma superfície que não sustente seu peso. Se gastar uma ação padrão, recebe +4,5m em seu deslocamento por 1 minuto. Se estiver em terreno inclinado, o bônus é cancelado na subida e dobrado na descida.

Empuxo: você sempre flutua na superfície de qualquer corpo d'água ou fluido similar. Se gastar uma ação padrão, ganha +10 em testes de Atletismo para natação por 1 minuto; se estiver submerso, sobe em direção à superfície a 18m por rodada. *Pré-requisitos:* elemento água ou ar.

Equilíbrio Perfeito: com uma ação padrão, você ganha a capacidade de se deslocar sobre qualquer superfície sólida ou líquida: sobre água, areia movediça e até mesmo um piso de papel, além de um bônus de +5 em testes de Acrobacia, por 1 minuto. Se for derrubado em uma superfície que normalmente não sustentaria seu peso, você cai ou afunda, conforme apropriado.

Escavadeira: com uma ação padrão, você recebe deslocamento de escavar 12m por 1 minuto. *Pré-requisito:* 12° nível de dobrador, elemento terra.



Queda Suave: você pode lançar esta magia à vontade. Pré-requisito: qualquer elemento exceto água.

Recuo Acelerado: você pode lançar esta magia à vontade.

Salto: você pode lançar esta magia à vontade, mas apenas em si mesmo.

Velocidade: você pode lançar esta magia à vontade, mas apenas em si mesmo. Pré-requisito: 12° nível de dobrador.

Voo: você pode lançar esta magia à vontade, mas apenas em si mesmo. Pré-requisito: 7° nível de dobrador, elemento fogo ou ar.

Golpe Elemental: a partir do 3° nível, o dobrador desenvolve seus golpes elementais, que podem acertar vários inimigos ao mesmo tempo e causar efeitos especiais e condições prejudiciais. Ele deve montar seu primeiro golpe elemental escolhendo uma área e um efeito especial das listas a seguir. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Para usar o golpe elemental, você deve gastar uma ação padrão e fazer uma única jogada de ataque corpo-a-corpo, comparada com a CA de cada criatura dentro da área do golpe elemental, que deve ter pelo menos um quadrado adjacente a você. Cada alvo atingido recebe o seu dano elemental + seu mod. For e o efeito especial escolhido (sem resistência). Você nunca sofre dano pelo seu próprio golpe elemental.

Se você escolher uma manobra de combate como seu efeito especial, faz um único teste de manobra contra os testes de manobra de cada criatura dentro da área do golpe elemental. Cada alvo atingido recebe os efeitos da manobra escolhida. No caso de separar, você aplica seu dano elemental + mod. For ao objeto. No caso de empurrar, não precisa se mover.

No 9° nível, você pode construir um segundo golpe elemental, diferente do primeiro.*

Área: cone de 4,5m; esfera com raio de 3m; cilindro com 1,5m de raio e 4,5m de altura; linha de 7,5m.

Efeitos especiais: desarmar ou empurrar; cegueira ou pasmar por 1 rodada; enjoar por 1d4 rodadas; enredar, ofuscar ou surdez por 1 minuto.

Modelagem Elemental: você aprende a moldar, esculpir e explorar as qualidades de seu elemento com precisão ainda maior. No 6° nível, você aprende todas as magias de nível 0 de seu elemento, mais duas magias de nível igual ou menor à metade de seu nível de dobrador. As magias de nível 0 podem ser usadas à vontade, e as magias de outros níveis podem ser usadas um número de vezes por dia igual a 1 + seu mod. Sab. Elas funcionam como habilidades similares a magia, com CD igual a 10 + ½ do seu nível de dobrador + mod. Sab. A cada quatro níveis seguintes, você aprende uma nova magia de nível igual ou menor à metade de seu nível de dobrador. *

Água: compor (afeta apenas gelo), *controlar água, criar água* (apenas em ambientes úmidos), *curar ferimentos leves, curar ferimentos moderados, esfera gélida, muralha de gelo, nevasca, névoa, névoa obscurecente, prestidigitação* (apenas o efeito de esfriar), *proteção contra energia* (apenas frio), *purificar alimentos* (apenas bebida), *resistência a energia* (apenas frio), *virtude.*

Ar: abrir/fechar, arrombar, bolha de ar, ciclone, controlar os ventos, extinguir fogo, lufada de vento, mãos mágicas, muralha de vento, névoa obscurecente, prestidigitação (exceto os efeitos de colorir, aquecer e temperar), *proteção contra energia* (apenas sônico), *proteção contra flechas, purificar o ar, resistência a energia* (apenas sônico).

Fogo: arma elemental (apenas flamejante), *arrombar, combustão, criar chama, em chamas!, escudo de fogo, extinguir fogo, implosão, luz, muralha de fogo, pirotecnia, prestidigitação* (apenas o efeito de aquecer), *proteção contra energia* (apenas fogo), *resistência* (apenas em si mesmo), *resistência a energia* (apenas fogo).

Terra: amolecer terra e pedra, arrombar, compor (afeta apenas terra ou pedra), *consertar* (apenas objetos de pedra ou cerâmica), *criar passagens* (apenas em muralhas de pedra), *lama em pedra, mãos mágicas* (apenas objetos de argila ou pedra), *mesclar-se às rochas, moldar rocha, muralha de pedra, pedra em lama, pedras afiadas, pele rochosa* (não exige componente material), *resistência, tornar inteiro* (apenas objetos de pedra ou cerâmica).

Rajada de Golpes Aprimorada: como um monge padrão.*

Golpe Elemental Aprimorado: no 13° nível, você desenvolve golpes elementais mais poderosos. Esta habilidade funciona como golpe elemental, mas você também pode escolher as áreas e efeitos listados abaixo. No 19° nível, você pode construir um segundo golpe elemental aprimorado, diferente do primeiro.*

Área: cone de 9m; esfera com raio de 6m; cilindro com 3m de raio e 9m de altura; linha de 30m.

Efeitos especiais: atordoamento por 1 rodada; cegueira por 1 minuto; desprevenir por 1 rodada; derrubar; enjoar por 1 minuto; lentidão por 1 minuto; pasmar por 1d4 rodadas; paralisar por 1 rodada; separar.

Corpo Atemporal: como um monge padrão.

Perfeição Elemental: no 20° nível, o dobrador se torna um mestre de seu elemento. Ele fica imune a ataques de dobradores que causem dano elemental de seus tipos, e ganha resistência a energia 20 contra outras fontes de dano elemental de seus tipos. Além disso, pode usar qualquer habilidade de deslocamento elemental e modelagem elemental de seu elemento. Se ficar 8 horas em meditação, o dobrador pode reorganizar seus golpes elementais, escolhendo novas áreas e efeitos especiais.

Dobradores não recebem as habilidades de classe dano desarmado, sexto sentido, evasão, movimento rápido, ataque chi, movimento ágil, integridade corporal, evasão aprimorada, corpo de diamante, alma de diamante, mão vibrante, idiomas do sol e da lua, corpo vazio e autoperfeição.

**Habilidades marcadas com um asterisco exigem liberdade de movimentos; você não pode usá-las se estiver enredado, inconsciente, lento, paralisado, ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo.*

Nova Habilidade de Classe: Bloqueio do Chi

Alguns especialistas conseguem deter dobradores com golpes calculados em pontos específicos, que bloqueiam o fluxo do chi e impedem o uso de habilidades de dobra. Quando atinge um dobrador com um ataque corpo-a-corpo, você pode escolher não causar dano para forçar seu oponente a fazer um teste de Fortitude (CD 10 + ½ do seu nível de personagem + mod. habilidade). Em caso de falha, o alvo perde a habilidade de classe elemento por

1 rodada, ficando impossibilitado de usar todas as suas habilidades elementais. A duração do bloqueio pode ser estendida em +1 rodada a cada golpe que você acertar e o alvo falhar no teste de resistência.

Um ladino pode escolher bloqueio do chi como técnica ladina a partir do 2° nível, somando seu mod. Des na CD. Um lutador pode escolher bloqueio do chi como malandragem a partir do 5° nível, somando seu mod. Con na CD. Um ninja pode usar bloqueio do chi como uma técnica ninja com CD 25, somando seu mod. Int na CD. A critério do mestre, essa habilidade pode causar efeitos similares em classes que manipulam o chi, removendo um marcador de chi ou ponto de ki para cada golpe bem-sucedido.

Novos Talentos

Conforto do Metal (Combate)

Você consegue usar suas habilidades especiais mesmo com o peso de uma armadura.

Pré-requisitos: Foco em Armadura, Usar Armaduras (leves, médias ou pesadas), 3° nível de personagem.

Benefício: quando usa a armadura de seu talento Foco em Armadura, você pode usar habilidades de dobrador que não podem ser usadas com armadura.

Especial: a critério do mestre, este talento pode se aplicar a outras habilidades de classe que não podem ser usadas em conjunto com armaduras.

Dobra de Cipós (Combate)

Você aprendeu as técnicas de dobra de matéria vegetal das tribos dos pântanos.

Pré-requisitos: elemento água.

Benefício: você pode usar material vegetal para suas habilidades de dobra, se estiver a até 9m de pelo menos 10kg de plantas vivas e flexíveis (não troncos secos ou madeira cortada). Se puder dobrar, você ganha os benefícios do talento Braquiação. Além disso, você pode adicionar ampliar plantas, animar corda (apenas cipós), constrição, moldar madeira e muralha de espinhos à sua lista de magias de modelagem elemental.

Dobra de Energia (Destino)

Você aprendeu com os maiores espíritos a dobra da energia espiritual.

Pré-requisitos: dobrador 17° nível ou modelo avatar.

Benefício: você aprende e pode lançar *projeção astral* como uma de suas magias de modelagem elemental. Como uma ação completa, você pode remover a habilidade de classe elemento de um dobrador. Você deve tocar o alvo durante todo o processo e ser bem-sucedido em um teste de Meditação (CD 30). Em caso de falha, sofre 1 ponto de dano de Constituição e Carisma para cada ponto abaixo da CD. Você pode usar a mesma ação para restaurar essa habilidade de um dobrador que a tenha perdido.

Dobra de Magma (Combate)

Você desenvolveu a capacidade de transformar terra e pedra em magma, e vice-versa, aumentando em muito seu poder destrutivo.

Pré-requisitos: elemento terra, dobrador 13° nível.

Benefício: seu dano elemental pode causar dano de fogo. Sempre que atacar causando dano por fogo, você pode ignorar até 20 pontos de redução de dano de qualquer tipo.

Além disso, você pode adicionar *esquentar metal*, *erupção de Aleph*, *muralha de fogo* e *terremoto* à sua lista de magias de modelagem elemental.

Dobra de Metal (Combate)

Seu treinamento na escola Beifong permite que você dobre a maioria dos metais.

Pré-requisitos: elemento terra, dobrador 5° nível.

Benefício: você pode usar metal para suas habilidades de dobra, se estiver a até 9m de pelo menos 10kg de metal (como uma armadura). Se puder dobrar, você ganha os benefícios do talento Braquiação em qualquer lugar com apoios acima do solo, usando cabos metálicos para se balançar.

Além disso, você pode adicionar *barreira de lâminas*, *corpo de ferro*, *intuir direção* e *muralha de ferro* à sua lista de magias de modelagem elemental. As seguintes magias da lista também passam a afetar metal: *compor*, *consertar*, *criar passagens* e *tornar inteiro*.

Dobra de Relâmpago (Combate)

Você dominou a arte do "fogo frio", tornando-se capaz de dobrar eletricidade e relâmpagos.

Pré-requisitos: elemento fogo, dobrador 7° nível.

Benefício: seu dano elemental pode causar dano de eletricidade. Uma vez por rodada, se for atacado com eletricidade, você pode fazer um teste de Reflexos (CD 15 + ½ do nível do atacante), evitando completamente o dano se for bem-sucedido.

Além disso, você aprende e pode lançar *convocar relâmpagos*, *proteção contra energia* (apenas eletricidade), *resistência a energia* (apenas eletricidade) e *toque chocante* com suas magias de modelagem elemental.

Dobra de Sangue (Combate)

Você domina a arte de manipular o sangue de criaturas vivas como se fosse água.

Pré-requisitos: elemento água, 9° nível de dobrador.

Benefício: por ser capaz de dobrar o sangue de criaturas vivas, você aprende e pode lançar *imobilizar animal*, *imobilizar pessoa* e *imobilizar pessoa em massa* com suas magias de modelagem elemental.

Se tiver paralisado uma criatura com uma dessas magias ou um golpe elemental, você pode gastar uma ação completa para lançar *marionete* sobre a criatura, sem custo em PM, como uma habilidade similar à magia.*

Purificação Espiritual (Destino)

Você aprendeu as técnicas da Tribo da Água para acalmar espíritos.

Pré-requisitos: elemento água, dobrador 7° nível.

Benefício: você aprende e pode lançar *acalmar emoções* (afeta apenas tipo espírito), *enfeitiçar monstro* (afeta apenas tipo espírito) e *expulsão* com suas magias de modelagem elemental.

Novo Modelo: Avatar

O mais poderoso de todos os dobradores, apenas um Avatar existe por vez.

Ao morrer, o modelo é passado adiante para um recém-nascido que será o próximo Avatar, seguindo o Ciclo (fogo, ar, água, terra). Só o Avatar é capaz de aprender a dobrar todos os elementos, e ele também possui poderes adicionais que ajudam a lidar com espíritos.

A aparência do Avatar é igual à de qualquer outro dobrador; eles não têm características físicas especiais. Isso muda quando o Avatar manifesta seu poder completo. Seus olhos brilham, e no caso de nômades do ar, suas tatuagens místicas também brilham do mesmo modo.

Apenas um humano dobrador de 1° nível pode receber o modelo avatar, e uma única criatura pode ter esse modelo por vez, devido ao Ciclo Avatar.

Sentidos: fica sob efeito constante da magia *ver o invisível*.

Habilidades: o avatar pode escolher uma habilidade física para receber um bônus de +4, e uma habilidade mental para receber um bônus de +4.

Perícias: recebe Treino em Perícia (Meditação). Se já for treinado nela, recebe Foco em Perícia (Meditação).

Talentos: o avatar recebe um talento adicional no 1° nível. No 5° nível, e a cada 5 níveis seguintes, recebe outro talento adicional.

Habilidades de Classe: se continuar a se desenvolver como dobrador, o Avatar pode escolher um novo elemento no 5° nível, entre as opções normais do dobrador. No 10° nível, desenvolve um terceiro elemento, e no 15° nível desenvolve o elemento restante.

Habilidades Especiais: recebe as habilidades especiais a seguir.

Empatia Espiritual: você consegue se comunicar com animais e espíritos. Você pode fazer testes de Diplomacia com animais e espíritos com Int 1 ou 2, com um bônus igual a seu nível + modificador de Carisma. Ao fazer testes de Diplomacia com animais e espíritos inteligentes, você recebe um bônus de +4 no teste.

Estado Avatar: o avatar pode manifestar seu poder total como uma ação completa e um teste bem-sucedido de Meditação (CD 30), ou como uma reação involuntária a critério do mestre. Quando está no estado avatar, você recebe uma série de vantagens:

- Você fica sob efeito de movimentação livre e visão da verdade.
- Você pode usar o dano elemental de todos os elementos normais do dobrador.
- Sempre que usar defesa elemental, o bônus na CA é dobrado.
- Você recebe os benefícios de todas as formas de deslocamento elemental cujos pré-requisitos cumpra, mesmo aquelas que não conheça.
- Se puder usar as habilidades golpe elemental ou golpe elemental aprimorado, você pode usar qualquer combinação de área e efeito especial.
- Você pode lançar magias de modelagem elemental de todos os elementos sem gastar usos diários.
- Uma vez por rodada, você pode lançar uma magia de modelagem elemental como uma ação livre.
- Você adiciona *controlar o clima*, *nuvem incendiária* e *terremoto* à sua lista de magias de modelagem elemental.

Contudo, manter o estado avatar requer muita força de vontade. Ao final de cada rodada em que estiver nesse estado, o avatar deve fazer um teste de Vontade (CD 10, +2 por teste anterior). Se for bem-sucedido, o estado avatar permanece. Se falhar, sai imediatamente do estado avatar e recebe as condições caído e exausto. Se havia entrado no estado avatar involuntariamente e falhar, sai do estado avatar e cai inconsciente.

Vidas Passadas: o avatar pode entrar em contato com suas vidas passadas através de contemplação meditativa. Se for bem-sucedido em um teste de Meditação (CD 25), pode lançar *augúrio* (se for um dobrador de até 6° nível), *comunhão* (7° ao 12° nível) ou *visão* (13° em diante; substitua o teste de Identificar Magia por Meditação). A critério do mestre, o avatar pode receber os efeitos de uma dessas magias como uma reação involuntária.

ND: +1 até o 4° nível, +2 até o 9° nível, +3 até o 14° nível, +4 até o 19° nível e +5 do 20° nível em diante.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS
dobrador de roupas passadas e lençóis com elástico

FELIPE DELLA CORTE
dobrador de doses de uísque

Gazeta do Reinado

Talinthara calmaria ameaçada

DRAGÃO DOMINA COSTA DE TALINTHAR

Fundada há quase duzentos anos por aventureiros que buscavam por paz após uma vida atribulada, a cidade de Talinthar fica na região sul de Hongari, aos pés das montanhas de Calidore. Seu porto, apesar de muito menor que o de Vollendann ao norte, é um dos mais conhecidos de toda a região devido ao farol construído pelo elfo-do-mar Unnil, há meio século.

Além de membro do conselho regente, Unnil também foi aclamado pelo povo como protetor da cidade, e em mais de uma oportunidade agiu ativamente contra ataques de piratas e outros elfos marinhos. Entretanto, ele nada pode fazer diante do ataque de uma verdadeira fera do mar: uma dragoa marinha chamado Haikela invadiu Talinthar e fez do farol seu covil.

A dragoa rendeu facilmente a pequena milícia e se proclamou a nova regente, desfazendo o conselho, mas mantendo Unnil como porta-voz. Após o incidente, Haikela permaneceu reclusa, planejando a reestruturação da cidadela para que possa comportar a chegada de mais servos entre elfos-do-mar e homens-peixe que darão início à construção de um castelo e um cais maior, capaz de receber navios de grande porte.

Ainda que a ocupação tenha sido muito menos sangrenta se comparada à que ocorreu em Curanmir, não há como descartar a semelhança tanto na escolha do local quanto no método de invasão.

Para as autoridades do reino dos pequeninos, não resta dúvida de que o ataque esteja relacionado ao que Áquelus está fazendo em vários pontos afastados do continente.

Grupos de aventureiros perseguidos por “meio-lich”

Há algumas edições, a *Gazeta do Reinado* noticiou uma atividade incomum de morto-vivos em várias localidades de Arton. Além de atacarem em maior número, os nomes “Sabuera” e “Panthro” eram repetidos exaustivamente pelas criaturas. Por meses, este mistério ocupou inúmeros grupos de aventureiros. Hoje, graças a um deles, conhecemos a verdade.

Sabuera e Panthro são irmãos necromantes e liches. Ou quase isso. Na verdade, trata-se de gêmeos siameses, um meio-orc com duas cabeças, cada uma com personalidade própria, e extremo poder. Entretanto, o ritual que os transformaria em liches não se completou, gerando uma espécie ainda mais única: uma criatura que não está nem viva, nem morta.

Hoje, os meio-liches se encontram em um estágio avançado de putrefação, mantendo seus corpos através de magia. Como não conquistaram todas as características inerentes a um lich, boa parte de seus recursos são utilizados para se manterem nesse estado e não caírem mortos de vez.

A dupla está à procura do grupo de aventureiros responsáveis pela morte do antigo mestre, ou qualquer informação que possa levar até eles. Em posse de um pequeno exército de mortos-vivos, alguns atuando como mensageiros e espiões, tem deixado um rastro de sangue por onde passam. Muitos aventureiros mortos no processo acabam engrossando suas fileiras.

Encontro de druidas na União Púrpua

Nas próximas semanas, um misterioso encontro entre druidas irá acontecer entre os Grandes Dólmens de Allihanna, em plena União Púrpura. O local fica no coração da Tuleh Donth, ou “Floresta Proibida” no idioma dos Bark Tulehk, a tribo que protege o lugar desde tempos imemoriais.

Os dólmens estão no coração de uma imensa clareira e abrigam inúmeros druidas nativos, além de visitantes devotos de outras regiões de Arton. Os vários monumentos de pedra variam de tamanho, podendo chegar até 8 metros de altura. São considerados por eles como um presente da própria Allihanna por sua devoção.

O chamado aos druidas ocorreu mais cedo esse ano, e os motivos para o encontro sagrado ainda não são de todo conhecidos. Suspeita-se que tenha relação com os trágicos acontecimentos envolvendo a Tormenta nos últimos anos, além da instabilidade que ameaça envolver os reinos menores em uma terrível guerra pelo controle do território.

Boatos de que alguns membros do Círculo Esmeralda, os doze druidas mais velhos de Arton, estarão presentes foram sussurrados entre os seguidores.

A reunião, proibida para qualquer um que não seja druida ou clérigo de Allihanna, deverá ocorrer na próxima Lua do Escudo Pleno.

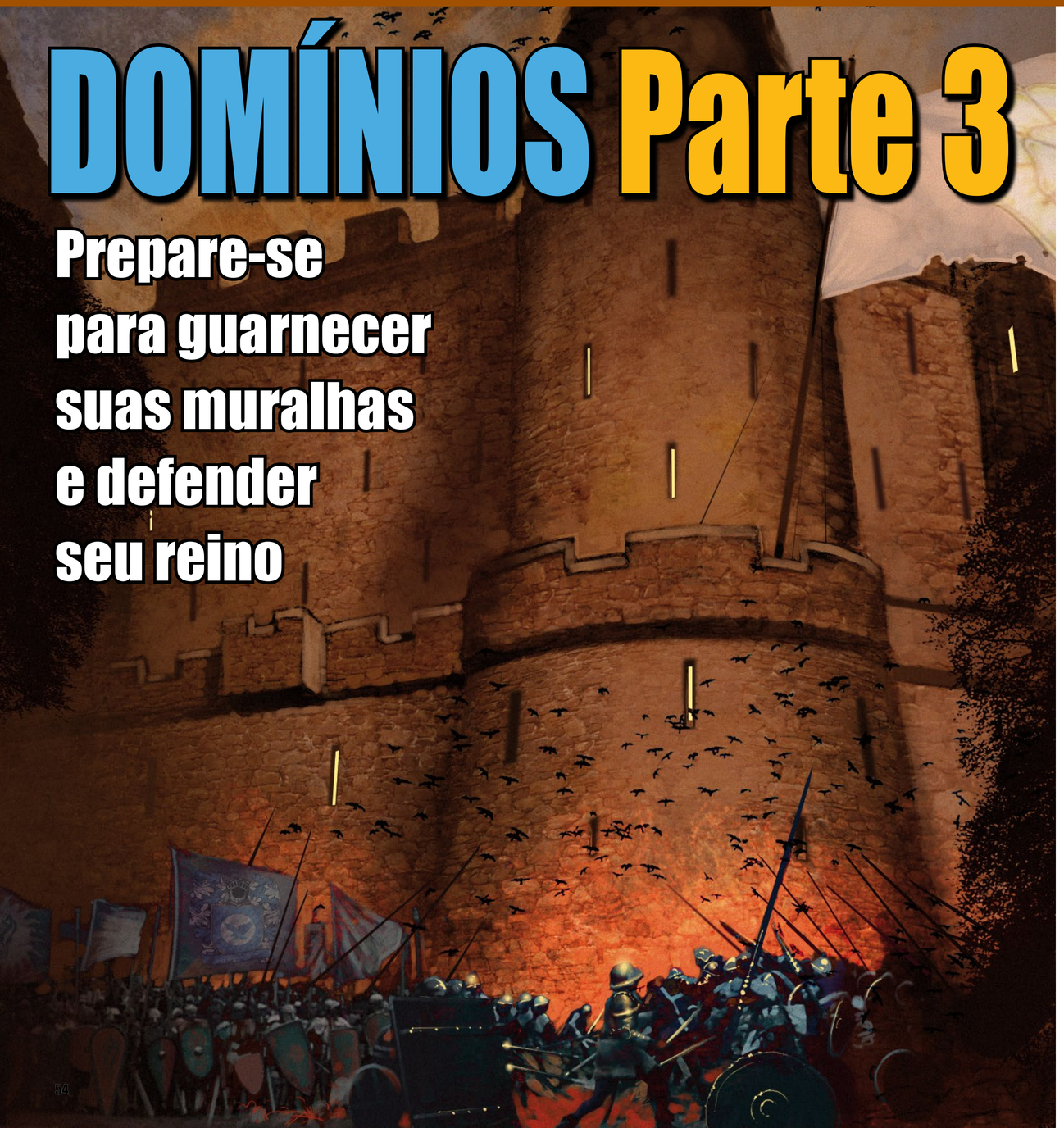
Criminoso Lai’Eric preso pelo Império de Tauron

Um dos mais famosos procurados pela coroa, o falsário, facínora, malandro e inimigo do Reino conhecido como Lai’Erick de Lie acabou capturado pelo Império de Tauron sob acusação de espionagem em nome da Coroa. A cabeça de De Lie foi colocada a prêmio por Deheon pelo uso indevido do sinete imperial para preenchimento de cartas de crédito borrachudas em nome do tesouro do Reinado.

Acredita-se que Lai’Erick tenha trabalhado como agente duplo durante as Guerras Táuricas, entregando segredos políticos de Deheon que facilitariam a investida de Tapista. Ao mesmo tempo, também armou um contra-golpe do Reinado em repressão ao que foi tomado pelo Império de Tauron, enganando ambas as partes envolvidas no conflito, tudo para levar vantagem!

Tal situação causou um impasse diplomático entre as potências, já que a própria Rainha-Imperatriz não abre mão da captura do larápio tendo em vista o mau uso de seu nome e do reino em trambiques. Já os minotauros querem fazê-lo de exemplo, mantendo-o em Tapista para que seja executado na Arena.

GOBLINS DE VALKARIA



DOMÍNIOS Parte 3

Prepare-se para guarnecer suas muralhas e defender seu reino

CAVERNA DO SABER

Nas edições 118 e 119 da Dragão Brasil, apresentamos regras para personagens se tornarem nobres e governarem terras. Agora, na edição 120, trazemos a terceira e última parte do artigo, com regras para unidades militares e eventos. Hora de defender seu reino!

Unidades militares

Unidades militares, ou tropas, são as forças armadas sob comando de um regente. Cada unidade representa dez soldados do mesmo tipo (por exemplo, 10 arqueiros, 10 cavaleiros, etc.).

Recrutando tropas

Para recrutar tropas, você precisa fazer a ação de domínio Recrutar. Com esta ação, pode recrutar um número máximo de tropas igual ao nível do domínio. Nenhum teste é necessário, mas você precisa possuir determinadas construções e gastar lingotes de ouro. As construções exigidas e o custo em LO variam de acordo com a unidade.

Usando tropas: defendendo o domínio

Unidades militares podem ser usadas de duas maneiras. A primeira é para defender um domínio de bandidos ou exércitos inimigos. A segunda é para defender o próprio regente durante aventuras, como guarda-costas.

O uso mais óbvio das tropas é como força de defesa do domínio. Quando um domínio é atacado, seja pelo resultado de um evento aleatório, seja como parte de uma aventura determinada pelo mestre, as unidades entram em ação.

Combates envolvendo um domínio e suas tropas podem ser resolvidos de duas maneiras, uma mais complexa e outra mais simples. A maneira mais complexa é usar as regras de combate normais. Para as tropas, use as regras de unidades militares (publicadas originalmente em **Guerras Táuricas** e republicadas aqui). As tropas agem sob comando do regente, na Iniciativa dele. Este artigo traz uma ficha de exemplo e linhas gerais para os jogadores criarem suas próprias.

Representar a defesa de um domínio com um combate normal é bem emocionante — pense na batalha do Abismo de Helm em *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres* —, mas pode ser complicado e demorado. Na prática, pode transformar sua sessão de RPG em uma partida de *wargame*!

Se o seu grupo gosta de tática, pode ser uma boa opção. Mesmo assim, é melhor deixar essa alternativa apenas para batalhas importantes dentro da campanha. Para batalhas secundárias, ou para grupos que não curtem perder muito tempo num único combate, é melhor usar as regras simplificadas.

Nas regras simplificadas, a batalha é resolvida com um teste oposto de Conhecimento (estratégia) entre o regente do domínio (ou qualquer personagem que ele escolha como comandante de suas tropas) e o comandante do exército atacante. Antes de fazer o teste, some o Poder das unidades de cada exército, para determinar o Poder total de cada exército. O comandante do exército com maior Poder recebe um bônus de +2 em seu teste de Conhecimento (estratégia). Esse bônus aumenta para +5, se a diferença de Poder for de pelo menos o dobro, e para +10, se for de pelo menos o triplo. Além disso, o regente recebe um bônus em seu teste igual ao valor de Fortificação de seu domínio (veja a seguir).

Exemplo: um domínio com duas unidades de milícia (Poder total igual a 2) e uma paliçada (Fortificação total igual a 2) é atacado por saqueadores com Poder total igual a 4. Como o Poder dos atacantes é o dobro que o Poder do defensor, os atacantes recebem +5 no teste de Conhecimento (estratégia). O defensor, entretanto, recebe um bônus de +2 (o valor de Fortificação do domínio).

Após calcular os modificadores, faça o teste oposto e veja abaixo a consequência para o domínio.

Regente é bem-sucedido por 10 ou mais: vitória total! Invasores são derrotados e o regente ganha espólios de 1d6 LO.

Regente é bem-sucedido por 5 ou mais: vitória! Invasores são repelidos.

Regente é bem-sucedido: invasores são repelidos, mas ao custo de vidas. O domínio perde 1d3 unidades.

Regente falha: invasores saqueiam a terra. O domínio perde 1d3 unidades e 2d6 LO.

Regente falha por 5 ou mais: invasores queimam propriedades. O domínio perde 1d3 unidades, 2d6 LO e uma construção (decidida aleatoriamente).

Regente falha por 10 ou mais: invasores massacram o povo. O domínio perde 1d3 unidades, 2d6 LO, uma construção (decida aleatoriamente) e um nível.

Personagens podem ajudar na defesa do domínio como se fossem unidades. Nas regras simplificadas, um personagem conta como uma unidade com Poder determinado pelo seu nível: Poder 1 para nível 1 a 3; 2 para nível 4 a 6; 3 para nível 9 a 12, e assim por diante.

Usando tropas: defendendo o regente

Ao partir para uma aventura, um regente pode levar tropas como guarda-costas. O número máximo de unidades que um regente pode levar é definido por seu nível: 1 unidade para personagens de 1° a 4° nível; 2 para 5° a 8° nível; 3 para 9° a 12° nível, 4 para 13° a 16° nível e 5 unidades para personagens de 17° a 20° nível. A esse número, o personagem soma seu modificador de Carisma. Heróis poderosos e carismáticos conseguem inspirar a lealdade de muitos soldados! Já no caso de aventureiros de Carisma baixo, é possível que o valor resultante seja igual a 0 ou menos. Nesse caso, mesmo que o personagem possua tropas, elas simplesmente não são leais o bastante para serem usadas como guarda-costas!

Assim como na defesa de um domínio, o uso de unidades como guarda-costas pode ser conduzido de duas maneiras, uma mais complexa e outra mais simples. Cabe ao mestre definir qual é a melhor para o seu jogo.

Unidades militares

Batalhas envolvendo muitas criaturas podem tornar o jogo complicado e lento. Se os personagens atacarem trinta bandidos, será difícil para o mestre controlar os pontos de vida e estatísticas de cada um deles. Além disso, cada rodada irá demorar muito, enquanto o mestre faz dezenas de jogadas de ataque!

Para resolver esse tipo de situação, você pode usar unidades militares. Basicamente, uma unidade é um grupo de 10 criaturas com as mesmas estatísticas, que agem em conjunto. No exemplo acima, em vez de controlar trinta bandidos, o mestre pode separá-los em três unidades de dez, tratando cada uma como uma "criatura".

Para criar uma unidade, comece com as estatísticas da criatura que forma a unidade, então aplique os modificadores a seguir.

Nível: aumenta em +4, apenas para propósitos de efeitos que dependam de nível.

Nível de Desafio: aumenta em +4.

Tamanho: aumenta em uma categoria. Esta mudança afeta testes de Furtividade e manobras de combate, mas não classe de armadura e jogadas de ataque.

Pontos de Vida: igual a cinco vezes os PV da criatura que forma a unidade.

Ataque: igual ao ataque da criatura que forma a unidade +10. Além disso, para cada três pontos que a jogada de ataque exceder a classe de armadura do inimigo, a unidade causa dano mais uma vez.

Por exemplo, uma unidade de bandidos com ataque +14 e dano 1d6+3 ataca um paladino de Khalmyr com CA 21. O mestre rola 15 no ataque da unidade, somando 29. Por acertar a classe de armadura do paladino por uma margem de 8 pontos, a unidade causa seu dano três vezes, ou 3d8+9. É muito difícil defender-se de vários ataques simultâneos!

Habilidades Especiais: uma unidade possui as seguintes habilidades especiais.

Imunidades de unidade: uma unidade é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano. Por exemplo, *enfeitiçar pessoa* (afeta apenas uma criatura e não causa dano) não tem efeito sobre uma unidade. Já *doença plena* (afeta apenas uma criatura, mas causa dano) e *sono* (não causa dano, mas afeta uma área) afetam a unidade normalmente.

Vulnerabilidades de unidade: uma unidade sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Um personagem com o talento Trespassar que acerte uma unidade tem direito a fazer um ataque adicional (ou dois, com Trespassar Aprimorado). Um personagem com Ataque Giratório pode usá-lo para fazer um ataque que causa dano dobrado.

Todas as outras estatísticas da unidade — deslocamento, classe de armadura, testes de resistência, habilidades, perícias e talentos — são iguais às estatísticas das criaturas que formam a unidade.

O quadro na página ao lado traz um exemplo de ficha de unidade.

Na primeira opção, as tropas participam do combate usando as regras de unidades militares. Os mesmos avisos dados na seção de defesa do domínio se aplicam aqui: um combate envolvendo diversas tropas pode ser emocionante, mas também lento e complicado.

Na opção mais simples, cada unidade pode ser usada uma vez por aventura para fornecer um bônus específico por 1d6 rodadas. O bônus varia de acordo com a unidade em questão. Unidades com um traço (–) na estatística "Bônus de guarda-costas" não podem ser usadas nessa função; são tropas muito simplórias para partirem em aventuras.

Obviamente, isso é uma abstração. Considere que as tropas estão lutando ao lado do herói, mas o único efeito concreto delas é o bônus fornecido. Em termos de regras, elas não existem como combatentes individuais, sendo "imunes" a dano ou quaisquer efeitos. Uma vez utilizadas, retornam para o domínio, e só poderão ser usadas novamente em outra aventura. Isso representa que sofreram ferimentos ou baixas, e precisam se recuperar.

Exemplo de unidade militar

Unidade de Milicianos **ND 4**

Humano, Plebeu 6, Grande, Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +5.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +3, Ref +1, Von +1, imunidades de unidade, vulnerabilidades de unidade.

Deslocamento: 9m.

Ataque Corpo-a-Corpo: maça +14 (1d8+3, mais 1d8+3 para cada 3 pontos de diferença entre a jogada de ataque e a classe de armadura do alvo).

Habilidades: For 15, Des 10, Con 14, Int 9, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Atletismo +5; Foco em Arma (maça), Prontidão, Vitalidade.

Equipamento: couro batido, escudo leve, maça.

Esta ficha de unidade foi criada a partir da ficha do "guarda de cidade", descrita no Capítulo 10 de *Tormenta RPG*.

Lista de unidades militares

A seguir está uma lista resumida de tropas. O mestre pode inventar novas unidades militares para sua campanha, de unidades comuns, como fundeiros e lanceiros, a unidades exóticas, como samurais, cruzados de Khalmyr ou ogros da Aliança Negra! Apenas lembre-se de inventar também as construções para recrutá-las!

Tropas	Custo	Manutenção	Poder	Bônus de Guarda-Costas
Camponeses	*	–	1/2	–
Milícia	1 LO	0,25 LO	1	–
Soldados	2 LO	0,5 LO	2	+2 em jogadas de ataque e dano.
Arqueiros	2 LO	0,5 LO	2	Uma vez por turno, causa 4d6 pontos de dano num alvo a até 18m.
Cães de guerra	3 LO	0,5 LO	2	Uma vez por turno, causa 2d8 pontos de dano e derruba um inimigo adjacente.
Batalhão de Yuden	5 LO	1 LO	4	+3 em jogadas de ataque e dano.
Legionários de Tapista	5 LO	1 LO	4	Redução de dano 5.
Cavaleiros	6 LO	1 LO	4	Dano dobrado em investida.
Magos de guerra	8 LO	2 LO	6	Uma vez por turno, lança uma *bola de fogo* a até 18m, causando 6d6 de dano num raio de 4,5m.

*Um regente pode gastar uma ação de domínio para convocar os plebeus para a guerra. Isso fornece 1d6 tropas de camponeses por nível do domínio, mas diminui o nível do domínio em 1. As tropas ficam disponíveis por um ano.

Criando novas unidades militares

Para criar novas tropas, use as seguintes linhas gerais.

• Distribua os seguintes pontos entre as habilidades básicas: 13, 12, 11, 10, 9 e 8 — são pessoas comuns, não heróis!

• Escolha uma raça e aplique seus modificadores e habilidades como normal.

• Escolha a classe plebeu. O nível da unidade é igual à sua estatística Poder. Assim, milicianos são Plebeus de 1° nível, enquanto cavaleiros são Plebeus de 4° nível.

• Escolha quaisquer equipamentos normais (que não sejam obra-prima, de material especial ou mágicos) que a unidade possa usar. Unidades com o talento Combate Montado possuem uma montaria comum (por exemplo, cães para halflings ou cavalos para humanos).

Todas as unidades criadas por jogadores devem ser aprovadas pelo mestre. Um personagem pode investir em suas unidades para melhorá-las com seus próprios recursos — por exemplo, comprando armas obra-prima para elas.

Eventos aleatórios

Domínios podem ser afetados por *eventos aleatórios*. É melhor usar eventos quando os jogadores já estiverem acostumados com as regras de domínio ou quando seus domínios estiverem bem estabelecidos. Usar eventos com jogadores que nunca jogaram com essas regras, ou com domínios muito pequenos, pode ser exagero! Também faz sentido que domínios pequenos não sejam afetados por eventos aleatórios — em lugarejos assim, as coisas são mesmo mais pacatas. Como linha geral, considere usar eventos aleatórios apenas em domínios de nível 3 ou superior.

Se estiver usando eventos aleatórios, o regente deve rolar 1d100 no início de cada turno de domínio (antes dos impostos) e consultar a tabela a seguir.

Área de Tormenta

O céu fica vermelho. Chove sangue e ácido. Monstros surgem. Fujam por suas vidas! De acordo com o mestre, esta pode ser uma área pequena e temporária, criada por um lefeu poderoso, mas não um Lorde, ou mesmo por um cultista. Neste caso, o evento pode ser resolvido, mas apenas com uma aventura. Mesmo que o grupo seja bem-sucedido, o domínio perde 1 nível!

Bandidos

Bandoleiros ou piratas começam a roubar o povo. Os ganhos do domínio (através de impostos e construções) diminuem em 1d6 LO por turno até os bandidos serem derrotados. Isso exige uma ação de domínio para atacar os bandidos com tropas. Os bandidos têm Poder igual a 2d6 e seu líder tem Conhecimento (estratégia) igual a +5 mais 1d6.

Corrupção

A corte do regente é tomada por desonestidade e falcatruas. Os ganhos do domínio diminuem em 1d6 LO por turno até a corrupção ser desbaratada. Isso exige uma ação de domínio e um teste de Obter Informação. Se for bem-sucedido, a corte diminui em uma categoria (caso essa regra esteja sendo usada), mas a corrupção acaba.

Fenômeno mágico

Um evento bizarro acontece. Uma conjunção com o Plano das Sombras faz com que os mortos caminhem pela terra; uma comitiva feérica faz com que as vacas ganhem inteligência e ataquem os fazendeiros; ou qualquer coisa maluca. Resolver este evento exige um teste de Conhecimento (arcano). Não resolvê-lo implica na perda de um nível, na destruição de uma construção ou em outra coisa ruim, a critério do mestre.

Fenômeno natural

Este evento representa qualquer coisa causada pela natureza ou pelo clima. O regente deve rolar 1d6. Um resultado 1 indica um desastre, como um tornado ou terremoto. O domínio perde 1 nível.

Um resultado 2 ou 3 indica um problema maior, como uma inundação ou um incêndio. O domínio perde 1d3 construções. Um resultado 4 ou 5 indica um problema menor, como um desmoronamento ou uma nevasca. Os ganhos do domínio neste turno diminuem em 1d6 LO.

Por fim, um resultado 6 indica uma safra boa, a descoberta de um veio de pedras preciosas ou outra coisa igualmente benéfica. Os ganhos do domínio neste turno aumentam em 1d6 LO.

1d100	Evento
01	Área de Tormenta
02-11	Bandidos
12-18	Corrupção
19-20	Fenômeno mágico
21-27	Fenômeno natural
28-34	Intriga
35-37	Monstro
38-44	Questão comercial
45-49	Questão diplomática
50-56	Questão de justiça
57-60	Revolta
61-70	Saqueadores
71-100	Nenhum evento

Intriga

A corte do regente é envolvida em uma intriga. Um conselheiro está sendo chantageado, documentos importantes foram roubados ou outra coisa igualmente escusa. O regente pode acabar com a intriga com uma ação de domínio e um teste de Obter Informação. Se falhar (ou se não fizer nada), a lealdade e a corte do domínio diminuem em uma categoria.

Monstro

Um grifo faminto, um gigante enlouquecido ou mesmo um dragão querendo aumentar seu tesouro ataca o domínio. O regente pode caçar e matar o monstro gastando uma ação de domínio e fazendo um teste de Sobrevivência. Se falhar (ou se não fizer nada), o domínio perde 1d3 construções.

Questão comercial

Este evento representa qualquer coisa relacionada a comércio e economia. O regente deve rolar 1d6. Um resultado 1 a 5 representa um problema, como uma disputa entre guildas, o sumiço de uma caravana, o surgimento de contrabandistas ou qualquer coisa assim. Os ganhos do domínio neste turno diminuem em 1d6 LO. Um resultado 6 indica algo bom, como novas rotas comerciais. Os ganhos do domínio neste turno aumentam em 1d6 LO.

Novo talento: Castelão

Você é um administrador competente.

Benefício: uma vez por turno de domínio, você pode:

• Calcular o ganho do domínio como se ele fosse um nível maior.

• Aumentar a lealdade em uma categoria.

• Receber +5 num teste qualquer envolvendo o domínio durante este turno.

Questão diplomática

Um arauto ou embaixador de outro reino exige algo do regente. O mestre decide de qual reino ele vem e o que ele quer. Pode ser tributo no valor de 2d6 LO, o empréstimo de 1d3 tropas por um ano, o uso de uma construção específica pela próxima estação... O regente tem três opções. A primeira é aceitar a exigência. A segunda é gastar uma ação de domínio e fazer um teste de Diplomacia para convencer o emissário de que sua exigência é descabida. Se for bem-sucedido, pode recusar a exigência sem consequência. A terceira opção é ignorar a exigência. Fazer isso (ou falhar no teste de Diplomacia) pode acarretar em ações hostis do outro reino.

Questão de justiça

Uma questão envolvendo a aplicação de leis precisa ser resolvida pelo regente. Pode ser desde um fazendeiro colocando sua cerca nas terras do vizinho até o assassinato de um plebeu pelas mãos de um nobre que acha que pode sair incólume por ter sangue azul. O regente pode julgar a questão gastando uma ação de domínio e fazendo um teste de Conhecimento (nobreza). Se falhar (ou se não fizer nada), a lealdade do domínio diminui em *duas* categorias.

Revolta

A população se revolta contra o regente! A razão fica a cargo do mestre: talvez o povo esteja sendo manipulado por um aristocrata invejoso, talvez esteja enfeitiçada ou talvez simplesmente tenha se cansado do sistema feudal! A lealdade do domínio diminui em *duas* categorias. Se isso fizer a lealdade diminuir para menos do que hostil, o povo se rebela. Em termos de regras, os ganhos do domínio são reduzidos a zero e uma construção é destruída por turno até que a lealdade aumente em uma categoria.

Saqueadores

O domínio é atacado por saqueadores, mercenários ou mesmo por tropas de um reino inimigo! Os invasores têm Poder igual a 1d10 por nível do domínio (domínios mais ricos atraem mais cobiça) e seu líder tem Conhecimento (estratégia) igual a +10 mais 1d10. Resolva o ataque conforme instruído em "Defendendo seu domínio", acima.

Resolvendo eventos

Mais uma vez, há duas maneiras de resolver eventos aleatórios. A mais simples, aconselhada para campanhas em que domínios são mais pano de fundo do que palco principal, é exigir que o regente faça um teste de perícia para resolver o evento. Quando isso é possível, estará indicado na descrição do evento. Conselheiros com perícias que o regente não possua são muito úteis aqui (veja "Corte", na parte 2 do artigo). A CD é 25 + o nível do domínio. Note que nem todos os eventos podem ser resolvidos com um simples teste. Nesses casos, o efeito do evento acontece automaticamente, sem que o regente possa impedi-lo... Mas veja abaixo.

A maneira mais complicada envolve transformar os eventos em cenas — ou mesmo aventuras completas — que devem ser jogadas como parte da sessão de jogo. Nesse caso, os eventos aleatórios se tornam basicamente "ideias de aventuras" para o mestre, e os personagens têm uma chance de resolver todos os tipos de eventos, mesmo aqueles que não podem ser resolvidos na regra simplificada.

Nova ação: Festival

O regente organiza uma festa ou cerimônia para alegrar o povo. Isso exige uma ação de domínio, 1 LO e um teste de Atuação contra CD 20 + o nível do domínio. Se for bem-sucedido, a lealdade do povo aumenta em uma categoria.

Nova estatística de domínio: Fortificação

Uma medida da capacidade defensiva do domínio. É igual a soma do valor de Fortificação de todas as construções, e é aplicada como um bônus nos testes de Conhecimento (estratégia) do regente feitos para defender o domínio de ataques inimigos. Note que no caso de construções que têm outras como pré-requisito, o valor de fortificação da construção nova substitui (não se acumula) com o da construção antiga.

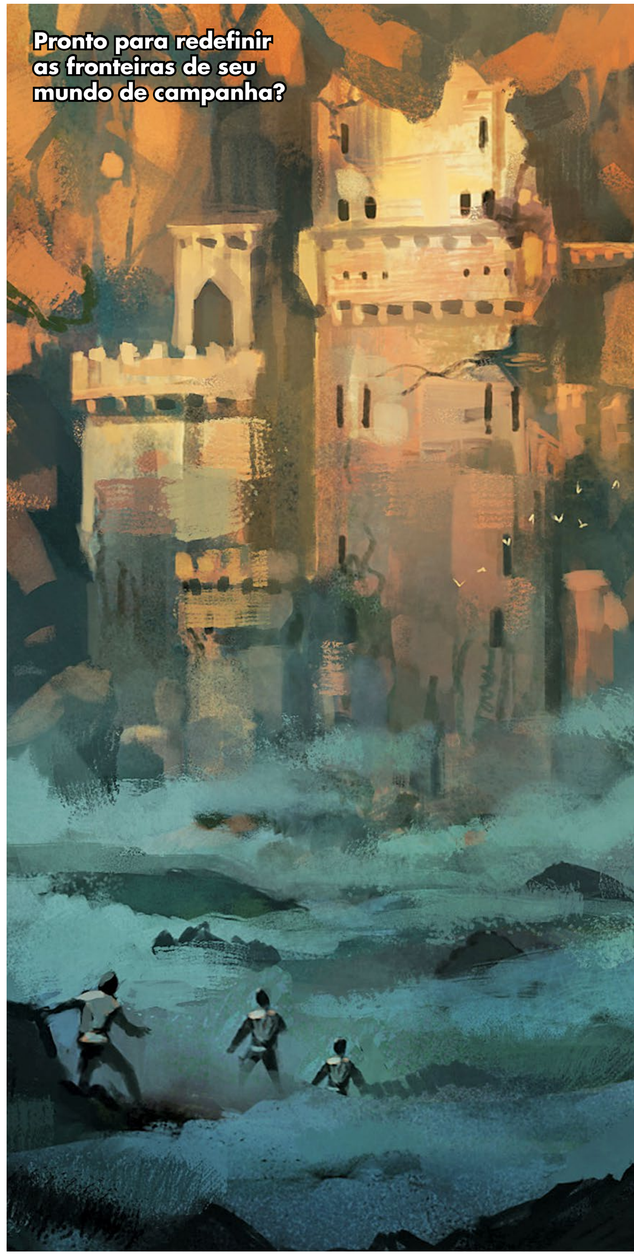
Caso você resolva a batalha com as regras normais de combate, represente o valor de Fortificação com áreas no campo de batalha que forneçam cobertura (CA+4) para o regente, suas tropas e os outros personagens do grupo.

Novas construções

Na tabela abaixo estão novas construções, que permitem que o regente recrute tropas ou que fornecem um bônus de fortificação para o domínio.

GUILHERME DEI SVALDI

Construção	Custo	Benefício
Ofício (administração) / Conhecimento (nobreza)		
Campo de recrutamento	2	Recruta milícia
Salão	5 LO	Fortificação 1
Forte	10 LO	Fortificação 5
Castelo	25 LO	Fortificação 10
Fosso e ponte levadiça	10 LO	Fortificação 3
Paliçada	4 LO	Fortificação 2
Muralha	10 LO	Fortificação 5
Torre de menagem	6 LO	Fortificação 2
Conhecimento (estratégia)		
Canil	4	Recruta cães de guerra
Quartel	5	Recruta soldados
Acampamento legionário	10	Recruta legionários (apenas no Império de Tauron)
Armorial	10	Recruta cavaleiros (apenas no Reinado)
Escola de guerra	10	Recruta batalhão yudeniano (apenas em Yuden)
Pista de arquearia	2	Recruta arqueiros
Conhecimento (arcano)		
Quartel arcano	10	Recruta magos de guerra



Tormenta surgiu em 1999, como um cenário para RPG. No mesmo ano, *Holy Avenger*, o primeiro quadrinho ambientado no universo, foi publicado. Demorou mais — sete anos, para ser exato — para que *Tormenta* ganhasse seu primeiro romance.

Mas o cenário nunca mais foi o mesmo depois disso.

RPG, quadrinhos e games são parte importante de *Tormenta*, mas há certa profundidade que só se alcança na literatura. Por isso os primeiros romances foram tão importantes para o crescimento de Arton. Por conta de todos os outros projetos, o cenário ficou um tempo afastado de seu lado literário. Mas isso está mudando. Ano passado, o segundo volume de *Crônicas da Tormenta* foi publicado. E agora, pela primeira vez em nove anos, Arton sediará um novo romance. Uma história nova, de uma autora nova.

Mas que também vai mudar *Tormenta* para sempre.

A JOIA DA ALMA

UM NOVO ROMANCE DE TORMENTA ESTÁ CHEGANDO

A Joia da Alma é o título dessa história. Será publicada em volume único, no segundo semestre deste ano. Mas os leitores da Dragão Brasil poderão ler o primeiro capítulo do livro e ver artes dos protagonistas antes dos outros!

COM AS COSTAS DA MÃO, Christian limpou o líquido que escorria pelo cavanhaque castanho e prendeu o odre vazio ao cinto. O sol inclemente daquela região das Montanhas Sanguinárias açoitava-lhe a face, e as sobrancelhas falhavam em impedir que o suor salgado escorresse da testa para os olhos. Por mais que bebesse, a garganta continuava áspera, e sua reserva de água chegava ao fim. Ele precisaria encontrar mais, e rápido, ou estaria com sérios problemas. Pelo menos, a preocupação servia para distraí-lo. Não queria se lembrar da primeira vez em que tentara atravessar a fronteira de Adhurian com as Montanhas Sanguinárias, vinte anos antes. Riu sozinho, um riso de sarcasmo, pois sem querer já havia se lembrado. E, também, porque julgou irônico o fato de que sua carreira de aventureiro terminaria no mesmo lugar em que havia começado. Se tudo transcorresse bem, sairia dali com sua aposentadoria em mãos. Caso falhasse, não precisaria mais dela.

Do alto de uma montanha, a posição privilegiada proporcionava-lhe ampla visão da paisagem que o cercava, uma extensa cadeia montanhosa marrom-cinzenta, salpicada de débeis e escuros vales, e coberta por um infinito azul sem nuvens. Não havia o menor sinal de chuva para aplacar a sede, o solo era improdutivo e a caça, apesar de abundante, era repulsiva. Além da insuficiência de recursos, explorar aquela região significava enfrentar raras e perigosas espécies de monstros. Algumas mágicas, outras numerosas, compartilhavam entre si a predileção por carne humana. Contudo, o maior adversário eram as próprias montanhas. Fosse devido a brigas de gigantes, tremores de terra, ou ao simples capricho da natureza, era constante a ameaça de fissuras no solo, paredões intransponíveis e desmoronamentos. Com a ajuda de Ichabod, Christian sobrevivera a alguns contratempos. Mas agora estava sozinho, escondido sob uma pilha de pedras, ouvindo o ronco do próprio estômago enquanto esperava o momento certo de agir.

Mantinha a cara amarrada de concentração. Sua atenção estava fixa em uma cova aberta no barranco irregular pouco acima de onde estava. Nela, um enorme ninho abrigava três ovos, cada um do tamanho de um elmo, cujas grossas cascas reluziam à luz do sol de meio-dia. A dona do ninho não pertencia a um bando. Protegia sozinha seu território e a ninhada que nasceria em breve. Não parecia estar por perto, porém, surgiria assim que Christian pusesse os pés para fora de seu esconderijo.

— Negligencie aquilo que ama, e o perderá para sempre. Ela sabe disso — analisou ele.

Longas sombras se estendiam nos sopés das montanhas quando a fêmea finalmente alçou voo, revelando sua posição. À distância, poderia ser confundida com uma gigantesca águia. Mas os olhos de Christian eram treinados. Logo divisaram as patas traseiras, semelhantes às de um leão, e a cauda fina que flamulava ao vento. Exercia seu domínio do céu com o orgulho que apenas um grifo é capaz de ostentar. As asas poderosas batiam ora ou outra e planavam, abertas, cortando o azul sem fim que cobria as Montanhas Sanguinárias. Seu voo descreveu uma ampla curva, enquanto os olhos perspicazes fizeram uma varredura na área. Possuía cabeça branca e corpo forte, amarronzado. Uma criatura magnífica.

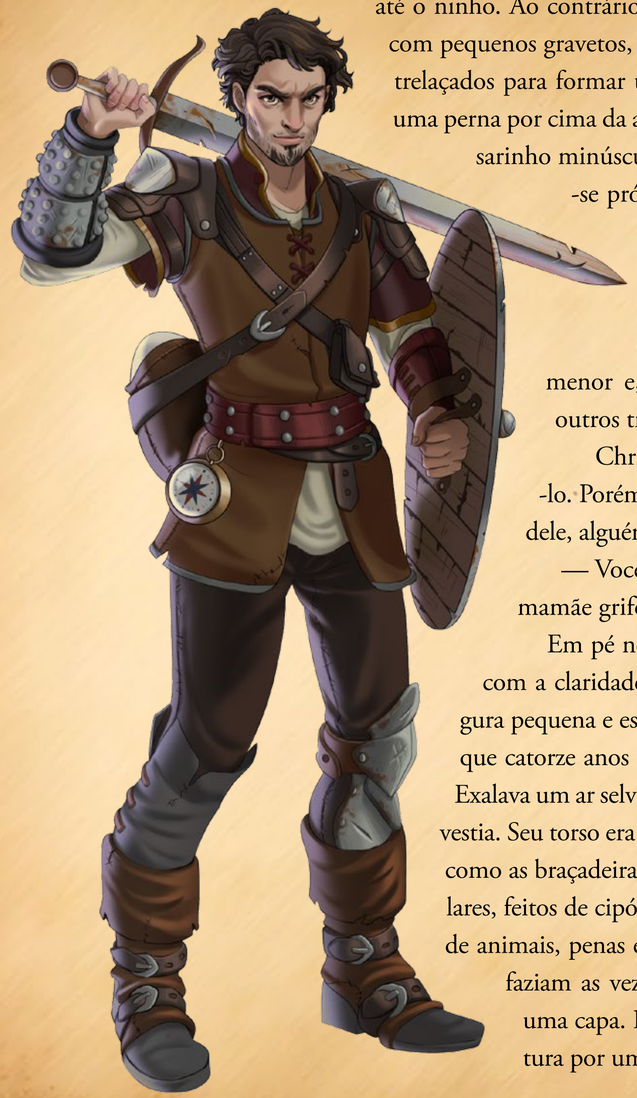
Christian manteve-se fora de vista, mas sua posição seria descoberta pelo olfato da criatura. Empenho e cautela. Poderia derrotá-la com algum esforço, mas preferiu evitar o combate. Precisava apenas que surgisse uma ameaça maior e mais urgente do que ele próprio. Uma distração. Precisava que Ichabod cumprisse sua parte do plano.

Ao se aproximar do ninho, o grifo deslocou o lufadas de vento para baixo, levantando uma nuvem de poeira que obrigou Christian a proteger o rosto. Contundo, nunca completou a aterrissagem. Subitamente, virou o pescoçoe soltou um grasnido estridente. Ao longe, surgia um segundo grifo, ainda maior do que ela. Contorceu a face em ameaça e emitiu um som contínuo e gutural, uma mistura de guincho de ave com rugido de leão. Era da natureza do macho destruir as crias que não fossem suas. Por sua vez, a fêmea fulminou-o com os olhos, eriçou as penas e abriu completamente as asas, revelando sua envergadura. Mesmo sendo menor, jamais abandonaria os filhotes. Tentaria intimidar o invasor, e atacaria se fosse necessário.

Ignorando as advertências da fêmea, o macho se elevou muito acima do ninho e se preparou para dar um mergulho hostil. Em uma confusão de chiados, penas e cheiro de suor, a fêmea finalmente alçou voo também. Os dois grifos se lançaram um contra o outro, projetando as garras pontiagudas, em rota de colisão. Ao assistir à cena, Christian sentiu a respiração acelerar e os pelos da nuca se arrepiarem. Então secou o suor da testa e fez uma anotação mental:

— Bela ilusão. Mas que Ichabod nunca me ouça dizendo isso.

Antes que a fêmea atingisse o macho, transpondo-o como se ele não existisse — e, de fato, não existia —, Christian pulou para fora do esconderijo e escalou a escarpa pedregosa até o ninho. Ao contrário dos pássaros, que constroem seus refúgios com pequenos gravetos, o grifo utiliza galhos de árvores e cipós, entrelaçados para formar uma superfície compacta. Christian passou uma perna por cima da amurada, depois a outra, e sentiu-se um passarinho minúsculo dentro de um ninho enorme. Ajoelhou-se próximo aos três ovos, esticou no chão o saco de lona que trouxera consigo e colocou-os para dentro: o primeiro, o segundo e o terceiro. Foi então que reparou haver um quarto ovo. Estava longe dos demais, era menor e, ao contrário da brancura amarelada dos outros três ovos, sua casca era da cor do chumbo.



Christian largou a sacola e se esticou para alcançá-lo. Porém, quando suas mãos iam se fechar em torno dele, alguém ergueu o ovo, tirando-o de seu alcance.

— Você precisa deixar pelo menos um deles para a mamãe grifo.

Em pé no contorno elevado do ninho, contrastando com a claridade do céu que invadia a cova, estava uma figura pequena e esguia. Uma menina. Não deveria ter mais do que catorze anos e encarava Christian com olhar reprovador. Exalava um ar selvagem, ressaltado pelos materiais naturais que vestia. Seu torso era coberto por uma faixa de couro tosco, assim como as braçadeiras e as botas. Sobre ele, pendiam diversos colares, feitos de cipós ou couro de cobra e enfeitados com presas de animais, penas e seixos coloridos. Dois cascos de tartarugas faziam as vezes de ombreiras, fixadas no que restava de uma capa. Por fim, usava uma pele de lobo presa à cintura por uma tira de couro, para cobrir as pernas.

A menina era negra, com pintas feitas de tinta amarela em seus braços e têmporas. Os cabelos dividiam-se em incontáveis cachos crespos, armados e enfeitados com flores e folhas. Pendurada no ombro, trazia uma lança compatível com sua baixa estatura. A ponta era feita de um enorme e afiado canino, e adornada com badulaques semelhantes aos que ela usava no pescoço. Segurava o ovo com uma das mãos, enquanto, com a outra, fazia sinal para que Christian mantivesse distância.

— Isso é meu. Devolva! — ele comandou e deu um passo em direção a ela, deixando para trás o saco de lona contendo os três ovos maiores.

— Você já tem mais do que precisa. Esse último fica no ninho — determinou a menina.

Quando Christian se aproximou, ela esticou o braço para longe. O vento soprou forte na montanha. Uma queda de vários metros, com direito a pedras pontiagudas pelo caminho, esperava quem por ventura perdesse o equilíbrio.

— Devolva, você vai deixar cair! — Christian era maior, mais forte e mais rápido. Agarrou o braço da menina e tentou alcançar-lhe a mão. Contudo, ao fazer isso, colocou parte de seu peso sobre ela. A menina se contorceu involuntariamente e derrubou o ovo.

O lance pareceu durar uma eternidade. O ovo virou de lado e caiu lentamente, escapando da mão dela e ganhando o vazio que havia logo abaixo. Os dedos de Christian passaram muito próximos, mas não foram capazes de agarrá-lo. Sem pensar nas consequências, ele pulou de onde estava. A outra mão alcançou o ovo em pleno ar. Trouxe-o para perto do peito. Christian e o ovo não possuíam mais ligação alguma com a terra. Estavam ambos em pleno voo. E o mundo girava ao redor.

Então o mundo passou a girar rápido demais e eles voaram de encontro com o solo. A primeira rocha acertou Christian no ombro. Ele rolou de costas no chão, não foi capaz de interromper a descida e continuou rolando. Céu, terra, céu, terra. Alternavam-se em sua visão enquanto ele escutava o tinir de suas ombreiras se chocando contra o peitoral. As peças da armadura pareceram se lembrar de que vinha cada uma de um espólio de masmorra diferente. Christian não era o valoroso cavaleiro de um castelo. Não fora armado por um rei. Usava o que encontrava durante suas missões, uma coisa aqui e outra ali, e nem sempre tinha a sorte do equipamento funcionar bem em conjunto.

O metal sacolejou, desajeitado, e fez rolar várias pedras pequenas, que arranharam a pele de Christian e invadiram frestas da roupa. Uma raiz saliente surgiu na hora errada e chicoteou-lhe o rosto.

Quando deu por si, estava estirado no chão sobre o próprio escudo, em uma área mais baixa e aplainada. Os braços mantinham-se retesados, abraçando o ovo de grifo. A cabeça ainda girava, buscando se situar, quando a menina surgiu ao seu lado mais uma vez e puxou-lhe pelo ombro.

— Levanta. Temos que correr! — disse ela, e partiu em disparada.

Um guincho ensurdecedor se fez ouvir, e Christian soube que se dirigia a eles. A fêmea de grifo havia descoberto que seu oponente não passava deuma farsa. Uma magia de ilusão. Agora voava em alta velocidade até a verdadeira ameaça, o raptor de um de seus ovos. O instinto colocou Christian em pé. Porém, ferido e desnorteado, não seria páreo para a criatura furiosa. Assim, seguiu a menina, com um último pensamento para o saco com os três outros ovos que deixara no ninho.

Não fugiram pela passagem estreita do outro lado da montanha, por onde ele havia chegado. Correram ladeira abaixo, em direção a um paredão de pedra. Muitos metros acima, havia um arvoredo que poderia servir de cobertura. Christian se perguntou se a menina pretendia escalar até lá. Seria uma péssima ideia. Durante a subida, os dois seriam alvo fácil para a fêmea enfurecida.

— Não tem passagem! — gritou Christian, pensando que talvez fosse hora de sacar a espada.

— Não pare, estamos quase lá! — ela gritou de volta.

Estavam chegando ao final da descida quando surgiu, em meio às árvores que encimavam o paredão, um grande felino de pelo amarelado e manchas marrom escuras, boca enorme e dentes afiados. O animal retraiu as orelhas, franziu o focinho e rosnou com ferocidade. Em seguida, correu na beirada do precipício, seus olhos de predador atentos ao perigo, seu enorme corpo saindo inteiro do chão entre uma passada e outra. Tomou impulso com as patas traseiras e deu um salto fenomenal. Christian ergueu a cabeça, acompanhando a trajetória do jaguar acima deles. O felino se chocou contra o grifo em pleno ar e agarrou uma de suas asas. Com isso, o grifo perdeu a estabilidade do voo e os dois despencaram juntos, girando em uma confusão de granidos, rosnados, caudas e penas, até atingirem o chão, em um baque surdo.

— Aqui está bom — a menina indicou o local, batendo com o pé no chão repetidas vezes, enquanto mantinha a cabeça de lado, para melhor escutar suas próprias pisadas. Então se distanciou de Christian, acocorou-se e espalmou a terra. Ao fazer isso, insetos, minhocas e outros vermes abriram caminho pelo solo até a superfície. Formaram uma estranha disposição quadrangular. E a menina falou. Dessa vez, não para Christian, mas para algo que ia além de sua compreensão ou fé:

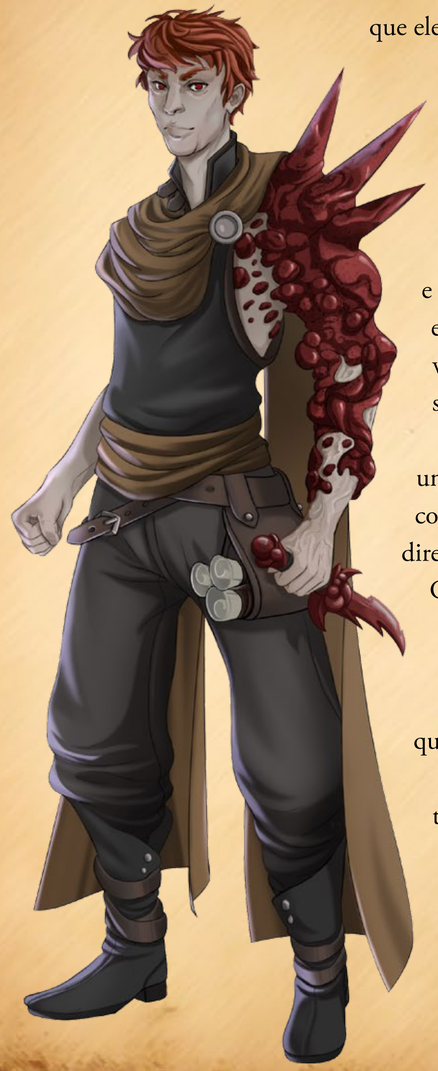
— Mãe Jaguar, criadora dos seres puros e guardiã da natureza, somos nós feras também. Sepulte-nos como os seus. Agora!

Ao proferir essas palavras, os vermes voltaram a se embrenhar na terra firme, que perdeu consistência e se transformou em poeira. Parte foi varrida pelo vento, enquanto o restante desmoronou. Christian abraçou o ovo de grifo mais uma vez e foi engolido pelo solo. Para sua surpresa, descobriu que estivera pisando em uma crosta dura e fina. Abaixo dela, encontrou um túnel escavado pela própria natureza.

Caiu sentado sobre uma rocha muito lisa, oblíqua e escorregadia. Deslizou por ela. À medida que descia, o túnel foi se afunilando. Terminava em uma abertura redonda, que dava para um túnel maior e mais profundo. Porém, antes de cair para o desconhecido, conseguiu interromper seu deslizamento, apoiando um pé de cada lado da cavidade. Finalmente parado, pôde ouvir o correr de água logo abaixo, na escuridão.

A menina não caiu com ele pelo imenso buraco que surgiu sob a crosta. Continuava na superfície, sendo banhada pelo sol e olhando para um ponto fora do campo de visão de Christian.

— Presa Ligeira, venha! — gritou ela, e esperou alguns instantes. Por fim, atirou-se buraco adentro. Christian se preparou para aparar o peso da menina e impedir que caíssem, ambos, no rio subterrâneo. Contudo, o jaguar a seguiu e também deslizou pelo túnel, com suas garras arranhando a pedra dura. O encontrão que a menina deu em Christian ao fim da descida fez com que ele estremecesse. O baque do jaguar derrubou os três no rio.



Foram alguns metros de queda livre, antes de mergulharem nas águas turbulentas. Embaixo d'água, Christian perdeu a noção de onde estavam a menina e o jaguar. Bateu as pernas enquanto segurava o ovo de grifo com todas as forças. Emergiu por um breve momento, apenas o suficiente para retomar o fôlego. O escudo que trazia às costas, a espada na cintura e a armadura tornavam-no pesado e puxavam-no para o fundo, enquanto a correnteza o arrastava contra sua vontade. Rodou várias vezes, desorientado, tentando agarrar qualquer coisa que se projetasse da margem do rio. A água invadiu sua boca.

Após minutos de aflição, seus dedos se fecharam em torno de uma raiz que se estendia pela água. Sentiu o corpo todo se esticar, com as pernas sendo puxadas pela correnteza. Dobrou o braço direito, para trazer a cabeça à tona, e respirou com dificuldade. Conseguiu alcançar o fundo com o pé. Deveria ter se deslocado por uma longa distância, pois o lugar onde se encontrava não era escuro como antes. Frestas esparsas permitiam a entrada da luz do sol poente. O túnel alagado descrevia uma curva, o que permitiu que fosse atirado para a margem.

A menina vinha descendo a corredeira em seguida. Debatia-se, buscando ar na superfície de tempos em tempos, mas suas forças estavam se esvaindo. Quando se aproximou de Christian, esticou a mão para ele.

Christian colocou o ovo de grifo em terra firme, segurou a mão dela e puxou-a para perto da margem. Ela agarrou a relva que crescia próximo à água e içou-se para cima. Recebeu ajuda do jaguar, que emergiu da água, empurrando-a para o alto com a cabeça. As patas do felino fizeram desmoronar generosas porções de lama na água, ao também escalar para a segurança. Christian ficou para trás. Ergueu-se sem pressa, dando tempo ao tempo, procurando assimilar os acontecimentos do dia. Tossiu como se tivesse sal nos pulmões. Se antes sua garganta arranhava de sede, agora ardia por ter recebido água demais.

Quando se afastou do rio, já tendo recuperado o ovo do chão, encontrou a menina e o jaguar se secando sob um raio de sol oblíquo. Ela torcia a pele de lobo. Ele se lambia, e também a lambia de vez em quando. Em todas as suas viagens, Christian nunca tinha visto um felino tão grande e, ainda assim, tão protetor.

Estavam em uma área plana e desocupada da caverna. Alguns arbustos cresciam nas laterais e próximo ao rio, mas no centro havia uma clareira. Christian sentou-se em uma pedra, o mais longe possível dos dois, tirou as botas e virou-as de boca para baixo, permitindo que a água escorresse. Então examinou o ovo.

— De todos os que estavam no ninho, peguei justo o menor e mais esquisito… — queixou-se.

A menina deu alguns passos para perto, apoiando as mãos no chão ao andar, e espiou o ovo por cima do ombro de Christian.

— Eu te ajudei a capturar, então você vai dividir comigo! — disse, com um sorriso.

— Você chama aquilo de ajuda? Por sorte o ovo não se espatifou na colina! — Christian se levantou, incrédulo, e sua voz ecoou pela caverna. — Ei, fedelha, eu abri caminho até aquele ninho pelo fio da minha espada. O que a faz pensar que não poderia abater o grifo, se eu quisesse?

— Shhhhh! — a menina colocou um dedo sobre os lábios, pedindo silêncio e sacudiu a lança, para pingar o excesso de água. Seus movimentos eram leves e sincronizados. Até mesmo o jaguar se manteve imóvel. Ouvia-se apenas o som da correnteza do rio. Ela segurou a arma em sentido horizontal, ao lado da cabeça. Com um movimento rápido, arremessou-a em uma moita próxima à parede da caverna. O zunido, seguido do estalar afiado da colisão, quebrou a quietude.

— Acertei! — ela foi pulando até a moita e voltou trazendo nas mãos uma criatura trespassada.

Parecia uma lesma ou uma sanguessuga, mas media quase meio metro de comprimento. O corpo marrom e pegajoso ainda se agitava em espasmos involuntários. A menina torceu a lança, pondo fim à agonia da criatura.

— Hum! Parece uma delícia! — disse, lambendo os lábios.

— Você vai comer isso? — o pensamento revirou o estômago de Christian.

— Sim, junto com a minha parte do ovo. Mas não se preocupe, eu divido com você.

— É um ovo de grifo, ninguém vai comê-lo!

A menina examinou Christian dos pés à cabeça, a boca retorcida em incredulidade.

— Então você é da Tribo do Grifo? Pensei que estivesse extinta. Sou Oihana, discípula de Itzel-nelli, do Santuário do Jaguar. Este é Presa Ligeira. — completou, apontando para seu companheiro felino.

— Eu vim de longe, não sou de nenhuma tribo. E você tem noção de quanto custa um ovo desses?

— Bem… Na minha tribo já custou a vida de um jovem guerreiro. Afinal de contas, quem é você? Tem cara de que morreria de sede estando poucos metros acima de um rio.

— Sou Christian Pryde, futuro ex-aventureiro. Exploro áreas perigosas do mundo em busca de tesouros e recompensas. Bom, isso é o que estou tentando parar de fazer. Sou também da linhagem do Leão de Salistick, se é que isso ainda significa alguma coisa.

— Então somos primos!

Christian hesitou enquanto processava a informação. A conexão que a menina fazia entre o jaguar e o leão nada condizia com a realidade dos dois humanos. Apesar da decadência de seu sobrenome, Christian havia nascido em uma família de cientistas da metrópole mais culta do Reinado. Desde pequeno recebera educação de primeira qualidade e frequentara casas de famílias respeitadas, e até castelos. Orgulhava-se de seu senso crítico e independência. Tornara-se aventureiro mais para fugir dos problemas do que pela promessa de uma vida de emoção e riquezas. Já Oihana, oriunda de uma tribo bárbara situada em algum buraco das Montanhas Sanguinárias, respaldava suas convicções em crendices e resumia seu conhecimento de mundo em animais selvagens. Christian duvidava que soubesse ler. Os dois estavam separados por mais do que uma questão geográfica. Seus valores, interesses e cultura eram diferentes.

— Tem razão, somos primos — confirmou ele, com um sorriso enviesado.

— Ótimo, então vamos viajar juntos! Me ajude a recolher lenha? Presa Ligeira, vá ver se é seguro lá fora.

O jaguar escalou a lateral da caverna, alcançou uma das frestas que dava para o ar livre, esgueirou-se por ela e desapareceu em meio às folhagens. Enquanto isso, a menina percorreu os arredores da clareira, recolhendo gravetos e folhas secas que não estivessem em contato com o chão úmido. Aos poucos, o sol se escondia atrás de uma das numerosas montanhas, privando-os de sua luz.

— Não posso ficar aqui. Tenho um companheiro de viagem perdido lá fora. Preciso encontrá-lo antes que ele vire o jantar de algum urso-coruja.

A água do rio era limpa e boa, então Christian encheu o cantil. Enrolou o ovo com seu saco de dormir, para que ficasse quentinho e protegido, e colocou lá dentro duas pedras mágicas que emitiam um calor agradável. Guardou tudo na mochila.

— Seu amigo também é um leão? — perguntou ela.

— Não acho que exista nesse mundo um animal que o represente. Ele é um tanto fora do comum. E não é bem meu amigo… É só um conhecido que há alguns anos resolveu participar das minhas expedições.

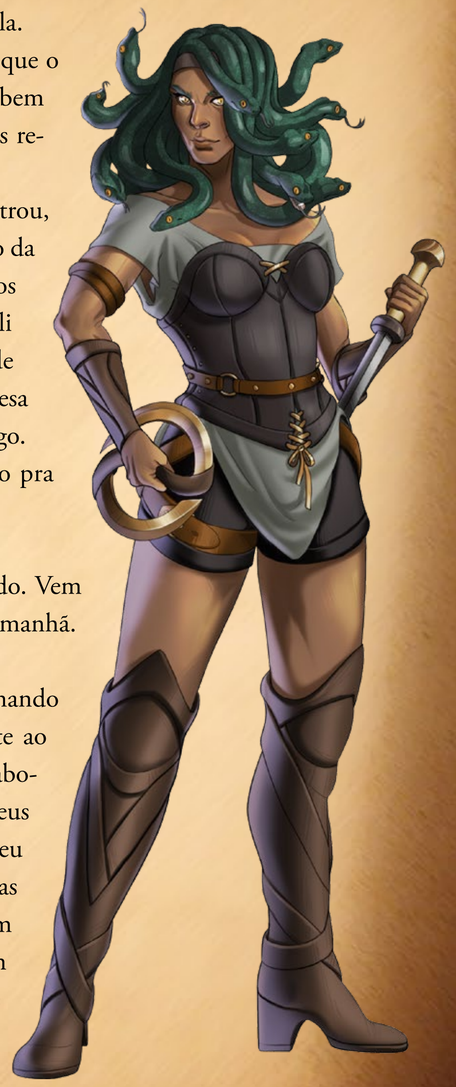
Oihana pôs de lado os galhos grandes que encontrou, cortou os menores e os ajeitou em uma pilha no centro da clareira. Pegou a pedra que pendia de um de seus vários colares e riscou-a com uma pequena adaga de osso. Ali surgiu uma faísca, que envolveu em chamas as fibras de palha mais finas e as folhas secas. Em pouco tempo, Presa Ligeira já estava de volta, e se espreguiçou junto ao fogo.

— Se seu amigo for esperto, já encontrou abrigo pra passar a noite.

— Ele é fraco, mas não estúpido.

— É isso que importa! Olha só, você está molhado. Vem mais pra perto do fogo. Eu te ajudo a procurar por ele amanhã. Conheço bem a região.

As chamas se espalharam pelos demais ramos, formando uma vistosa fogueira. Oihana rasgou o verme gigante ao meio e jogou uma das metades para Presa Ligeira, que abocanhou com prazer. A carcaça molenga grudava em seus dentes enquanto mastigava. A menina então removeu os dois cascos de tartaruga que usava como ombreiras e as virou com a boca para cima, transformando-as em cumbucas. Despedaçou o restante da caça e separou em duas porções, as quais cobriu com um líquido branco que parecia leite, retirado de um cantil. Para finali-



zar, arrancou três folhas de uma erva que crescia ali perto, mastigou algumas vezes e cuspiu na mistura. Então fez uma armação com os galhos maiores e pendurou os cascos de tartaruga sobre o fogo. Sentou-se, fechou os olhos e mexeu a mistura com uma adaga.

— Obrigada, criatura que rasteja, por me servir de alimento. Que meu corpo absorva a essência divina que há em sua carne, para que eu continue vivendo por nós dois. Eu também serei, um dia, vida nova aos que vierem depois de mim. Mas a minha alma voará livre, e nos reencontraremos, enfim, lado a lado no reino da Mãe Jaguar.

Christian sentou-se perto do fogo e aceitou o casco de tartaruga que a menina empurrou para suas mãos.

— Você realmente cuspiu aqui dentro? — perguntou, enquanto observava os pedaços de lesma boiando em sua sopa.

— Você vai entender quando provar.

Oihana segurou o outro casco com as duas mãos, levou-o até os lábios e virou-o lentamente. Pescou alguns pedaços de carne, mascou-os com os dentes, lambeu os dedos. Christian fechou os olhos e comeu também.

— Não é de todo mau. Seja lá o que for isso — disse ele.

A menina sorriu e tomou mais um gole da sopa. Então falou, baixinho:

— Que bom que você está aqui. É a primeira vez que saímos do santuário só o Presa Ligeira e eu.

Christian parou de comer e encarou o par de olhos negros da menina. Era uma selvagem. Venerava animais, vestia peles de criaturas que caçara no passado, caminhava pelas Montanhas Sanguinárias como se fosse o quintal de casa. Ainda assim, os olhos brilhantes transpareciam sonhos e medos pueris. Por mais que estivesse acompanhada de uma fera e fosse discípula de Itzel-nelli, do Santuário do Jaguar, fosse lá o que isso significasse, Oihana ainda era uma criança.

— Afinal de contas, o que você faz aqui? — perguntou ele.

Oihana gaguejou e explicou:

— A Matriarca me enviou em uma missão. Vou sair das montanhas. Preciso encontrar uma fera nas planícies.

— Quer dizer, você está indo para o reino de Sambúrdia? Lugar distante para uma menina tão pequena.

— Você já esteve lá?

Christian deu uma única risada alta e sem graça.

— Fui criado lá, em um condado perto da fronteira.

— Pode ser o meu guia?

— Quem sabe… Que tal se você começar guiando Ichabod e eu para fora dessas Montanhas?

— Temos um acordo! — a menina piscou para Presa Ligeira.

— Tudo isso para caçar um monstro?

O sorriso de Oihana murchou. Ela pegou um graveto do chão e cutucou a fogueira. Presa Ligeira se deitou ao lado dela e pôs a enorme cabeça em seu colo.

— Mais ou menos. É hora de virar adulta — murmurou, o fogo penetrando no fundo de seu olhar perdido.

Christian suspirou e pôs de lado a cumbuca vazia. Tinha a idade de Oihana quando tudo aconteceu. Sabia como era ver-se empurrado a um destino para o qual não se está preparado. Sabia como era sentir que não há em quem se apoiar. Espreguiçou-se. Reclinou-se em uma pedra e se acomodou, abraçado à mochila.

— Vou descansar um pouco agora.

— Mas ainda é cedo — retorquiu a menina, enquanto lavava os dois cascos de tartaruga no rio. — A lua mal surgiu.

— Por isso mesmo. Quando você sentir sono, me acorde para que eu possa vigiar.

— Não precisa vigiar, Presa Ligeira vai nos proteger. O jaguar é o animal sagrado, que caminha tanto no sol de Azgher quanto sob a lua de Tenebra.

— E o leão é o rei dos animais. Ele manda e os outros obedecem — Christian improvisou.

— Acorde-me!

Christian virou de lado, fechou os olhos e permitiu-se relaxar. No entanto, sua mente fervilhava de pensamentos que o mantiveram acordado. Refletiu sobre o ovo de grifo, que conquistara a tanto custo. Lembrou-se dos anos de preparo para este dia, tantos treinos cansativos, tantas noites de angústia. Imaginou por quanto conseguiria vendê-lo no mercado de Vectora. O comprador já o esperava, pronto para a negociação. Acima de tudo, pensou em Nadia Windward. Não conseguia evitar imaginar a cara que ela faria se visse sua vitória.

Com o rosto de Nadia ocupando seus pensamentos, sentiu que finalmente seria embalado pelo sono. No entanto, Oihana se aproximou e sussurrou em seu ouvido:

— Tem alguma coisa lá fora.

Christian esfregou os olhos, levantou-se sem fazer barulho, e os dois saíram da caverna e se embrenharam na mata. Uma vez lá fora, o jaguar se separou deles. Longe da fogueira, a noite estava fria e a parca luz da lua minguante projetava-se sobre a vegetação soprada pelo vento, delineando formas inconstantes. Esconderam-se nas sombras, de onde podiam ver a entrada para a caverna iluminada, que ficava ao pé de um paredão de pedra. Ouviram o som de folhas sendo esmagadas por passos lentos.

— Bípede — sussurrou Oihana. — Atraído pela luz.

Esperaram. O vento assobiava sua cantiga triste e um uivo se fez ouvir em alguma montanha distante. Considerando a região onde estavam, o invasor poderia ser qualquer coisa. Encolhida, Oihana parecia um animal pronto para dar o bote. Christian segurou a espada com firmeza e ergueu o escudo, pronto para se defender.

Dentre as folhagens, surgiu uma figura alta e austera, que caminhou até a entrada da caverna e foi iluminada pela fogueira subterrânea. Vinda de baixo, a luz desenhou sombras sinistras em seu rosto. À primeira vista, assemelhava-se a um ser humano. Contudo, uma sensação incômoda tomava conta daqueles que o viam. Angústia, mau agouro. Sua presença atribuía uma aura de incoerência ao universo.

Usava trajes esvoaçantes e desgastados, em tons terrosos, que lhe cobriam o corpo inteiro, à exceção do braço esquerdo. Este era mais grosso do que o outro, e recoberto por uma carapaça vermelha e articulada, onde figuravam estranhas inscrições. Do ombro exposto, despontavam longos espinhos. Seus olhos cor de sangue emitiam um brilho monstruoso, ressaltado pela escuridão do cenário noturno.

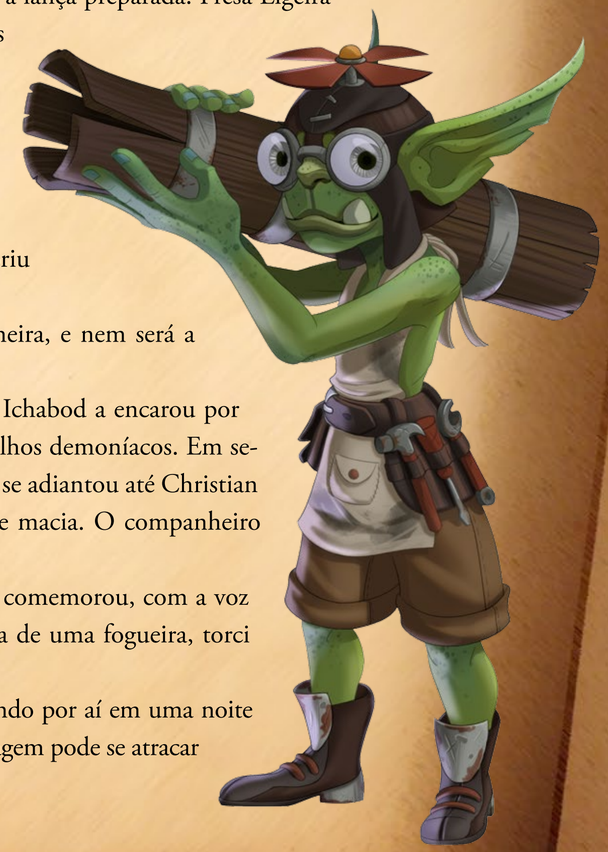
Com um urro animalesco, Oihana pulou para fora do esconderijo e atacou.

— *Pare!* — gritou Christian, mas já era tarde demais. O recém-chegado virou-se a tempo de vê-la saltar com a lança em mãos. Surpreendido, ergueu o braço encouraçado e a lâmina resvalou pela superfície áspera. Continuando o movimento, deu um passo à frente e acertou Oihana, lançando-a ao pé de uma árvore.

Do outro lado do embate, Presa Ligeira rugiu, deu duas passadas longas e assomou sobre o invasor. Em pleno ar, esticou as garras e escancarou a bocarra. Parecia impossível evitar o ataque. Mas no último instante Christian atirou-se contra o felino, recebendo ele mesmo a investida. Sangue fresco jorrou de onde as garras o acertaram, estraçalhando a camisa e a carne.

O estranho ergueu uma adaga vermelha que parecia mesclar-se à carapaça de seu braço e proferiu palavras ininteligíveis. A adaga foi envolvida por uma labareda mágica, pronta para ser lançada contra Oihana.

A menina estava em pé novamente, com a lança preparada. Presa Ligeira deu a volta nela e arreganhou os dentes mais uma vez.



—Todo mundo parado! — insistiu Christian, caído sobre os punhos. — Esse é Ichabod, o meu companheiro de jornada.

— Ele? Mas é um monstro! Um demônio! Um, um… não sei o que ele é! — esbaforiu a menina.

— Ele é um lefou. E você não é a primeira, e nem será a última, a atacar sem antes conhecê-lo.

— Lefou? — Oihana repetiu, vacilante. Ichabod a encarou por um momento, a expressão indecifrável nos olhos demoníacos. Em seguida, a chama em sua adaga se dissipou. Ele se adiantou até Christian e esticou-lhe a mão direita, humana, de pele macia. O companheiro caído aceitou a ajuda e se levantou.

— Christian, é você mesmo! — o mago comemorou, com a voz rouca, porém jovial. — Quando vi a fumaça de uma fogueira, torci para encontrá-lo.

— O que pensa que está fazendo, passeando por aí em uma noite escura dessas? Não sabe que uma menina selvagem pode se atracar contra você?

— Escuro ou claro… para mim tanto faz. Eu tinha que vir enquanto a fumaça estava visível. Quem é a sua nova amiga?

— Não é minha amiga, é só uma barbarazinha que resolveu virar gente grande.

— Sou druida! — contestou a menina, enquanto afagava o jaguar para acalmá-lo. — E estou em uma jornada muito importante.

— Sozinha? — Ichabod ergueu as sobrancelhas naturalmente arqueadas.

— É claro que não! Presa Ligeira está comigo. Ele me protege enquanto eu sou pequena. Mas ele não vai poder fazer isso para sempre, e é por isso que eu preciso ficar forte. Quando ele envelhecer, sou eu que vou protegê-lo.

Oihana apoiou a base da lança no chão e o jaguar se sentou ao seu lado. Roçou a cabeçorra na perna dela, querendo atenção, o que arrancou de Ichabod um sorriso.

— Ah, claro. Animais podem ser boas companhias. Às vezes, são melhores do que as pessoas.

— Sim, animais são ótimos — ironizou Christian, examinando o ferimento deixado por Presa Ligeira em seu braço. Quatro talhos ensopados de sangue revelavam as garras do jaguar. Ele pressionou para diminuir a hemorragia, mas seria necessário desinfetar a área. Além disso, gordura e músculos com certeza haviam sido atingidos e precisariam de pontos. — Vamos voltar para dentro. Preciso lavar isso.

Oihana correu ao encontro dele.

— Deixe que eu resolvo.

A menina colocou a mão sobre a carne destroçada do guerreiro, fechou os olhos e fez uma prece. Christian sentiu o alívio tomar conta de todo o seu corpo e, para seu espanto, os tecidos orgânicos se regeneraram e os cortes desaparecerem. Novo vigor fluiu por suas veias. O único vestígio deixado pelo incidente era a camisa estraçalhada e manchada.

— Viu isso, Ichabod? Ela me curou com magia! Por que você não aprende esse tipo de coisa?

— Porque sou um mago. Isso é magia divina, e não arcana.

— Magia é magia. Invoque o nome de um deus qualquer, que vai funcionar.

— Você não acredita em deuses.

— Mas acredito no uso prático das coisas. Se a tolice humana pode criar esse tipo de fenômeno, então que seja! A propósito, menininha, você consegue consertar minha camisa?

— Shhhh — Oihana interrompeu a conversa dos dois. — Tem alguém nos observando.

— De novo? — reclamou Christian, tentando captar a presença que Ichabod já enxergava e Oihana ouvia e cheirava. — O que foi agora?

— Estamos cercados — disse ela.

Os músculos do lombo de Presa Ligeira moveram-se lentamente, o canto da boca se contraindo em um rosnado irritadiço.

— Seja lá o que for, seguiu você, Ichabod. — Christian sorriu. — Só me traz problemas…

— O que aconteceu com aquela história de "vou procurar o lefou na noite sombria e perigosa"? — perguntou Oihana.

— Nunca disse isso.

De repente, o urro animalesco de Presa Ligeira fez com que Christian se calasse. O jaguar bambeou e tombou de lado no chão, com uma flecha cravada nas ancas. Oihana ia correr até ele, quando alguém surgiu da escuridão da mata, agarrou-a pelo farrapo de capa que trazia nas costas e suspendeu-a no ar. Christian fez menção de atacar, mas a faca no pescoço da menina o impediu. A hesitação foi suficiente para que outro inimigo se aproximasse pela retaguarda. Uma pancada violenta reverberou na cabeça do guerreiro. Tudo ficou escuro.

Muita coisa acontece em um único dia nas Montanhas Sanguinárias.

Sobre a Autora

Autora da série de romances *Crônicas de Myríade*, **Karen Soarele** estreou na Jambô Editora, e no mundo de Arton, com o conto *A última noite em Lenórienn*, na antologia **Crônicas da Tormenta Vol. 2**.

Formada em Comunicação, recebeu o Troféu Cecília Meireles por sua contribuição ao cenário cultural do Brasil. Já foi ilustradora e empresária, e hoje é jornalista em Halifax, Canadá. Nas horas vagas, se diverte consumindo tudo o que é relacionado à cultura pop, e entrevista outros escritores no podcast **Papo de Autor**.

DIVERSÃO OFFLINE! 2017

A maior feira de jogos analógicos do Brasil, agora em dose dupla!

19 E 20 DE AGOSTO

C. C. SULAMÉRICA RIO DE JANEIRO

ROBERT J. SCHWALB

O "Demon Lord" está chegando e vai invadir o Diversão Offline!
O autor do RPG "Shadow of the Demon Lord", recordista de arrecadação em financiamentos coletivos no Brasil, é a primeira atração internacional confirmada no evento.

VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Em 2016, o evento contou com a presença de convidados ilustres como o Trio Tormenta e o autor internacional John Wick!

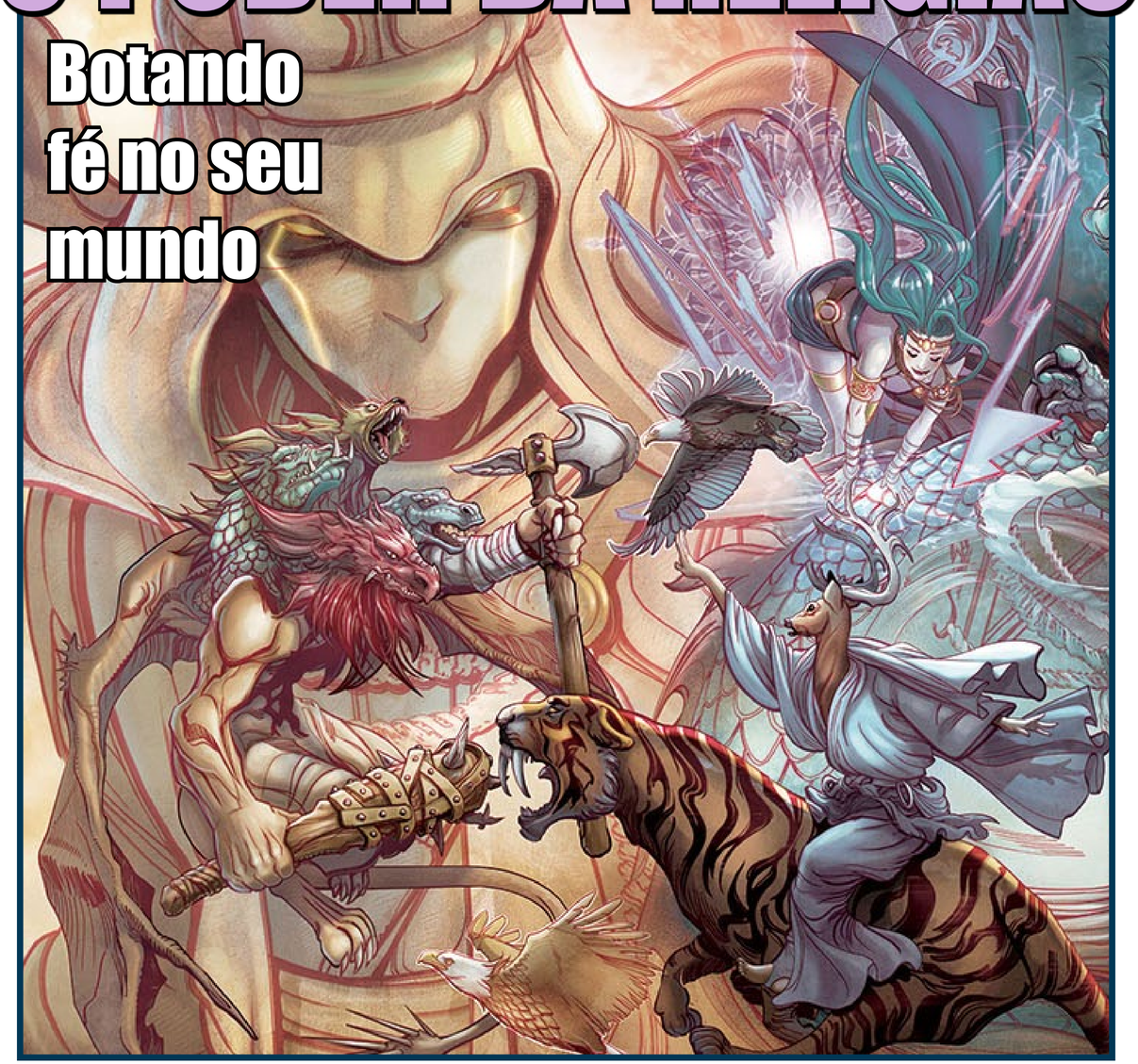
/diversaooffline
@diversaooffline
www.diversaooffline.com.br

Parceria:

PENSAMENTO COLETIVO

O PODER DA RELIGIÃO

Botando fé no seu mundo



MESTRE DA MASMORRA

Um assunto que tira o sono de muitos mestres. Há quem tente esquecê-lo, mas ninguém consegue ignorá-lo. Se não você, um dos jogadores fará a temível pergunta: como é a religião no seu mundo?

Se você acompanha RPG há um tempo, já deve ter percebido que este é um tema comum a todos os cenários. Mesmo em mundos em que não existe religião, ela está lá; sua ausência pode ser uma força tão poderosa quanto as tradições eclesiásticas mais arraigadas.

Há quem diga que ela faz parte da condição humana; é a necessidade de explicar de maneira mágica aquilo que não conseguimos compreender através da ciência. Mas como fica essa explicação frente a universos em que a magia faz parte do dia a dia?

Fé & religião

Uma religião é qualquer conjunto de práticas que tenta ligar o mundo natural ao sobrenatural. Essas práticas podem ser crenças, rituais, tradições, organizações, textos e locais sagrados, entre outros.

A religião anda de mãos dadas com a fé. Enquanto a primeira é um conjunto de tradições, a fé é a crença ou confiança no objeto da religião — em outras palavras, na divindade ao redor da qual a religião está organizada.

Pense na religião como a parte que descreve o que você deve fazer para alcançar essa divindade, e na fé como a confiança de que ela existe e está do seu lado — pelo menos enquanto você acreditar nela. Note que a fé independe de religião; mesmo que você ignore todas as práticas exigidas, ainda assim pode ter fé na divindade apontada por ela.

Deuses & divindade

Uma divindade é qualquer coisa reverenciada como sagrada. No geral, é um deus ou deusa com poderes muito maiores que os das pessoas comuns. Ela pode interagir de maneira positiva ou negativa, mas o importante é que seu contato leve as pessoas para além das preocupações ordinárias de seu dia a dia.

Cada divindade tem um ou mais portfólios — suas áreas de atuação — ligados àquilo que ele ou ela representa. Uma divindade pode estar ligada às artes, aos animais selvagens ou às trevas, enquanto outra está ligada às flores, às criaturas marinhas ou à justiça.

Uma divindade pode ter um portfólio abrangente e representar toda uma categoria de criaturas, como todos os animais ou todas as plantas. É normal que filhos e filhas das divindades tenham portfólios ligados aos dos pais. A filha do deus dos animais pode ser a deusa dos animais selvagens, por exemplo, ou talvez apenas dos felinos ou das criaturas marinhas.

Qualquer coisa pode ser um portfólio divino. Amor, justiça, guerra, mentira, animais, plantas, artes e suas diversas categorias... Mas existem alguns comuns à maioria das religiões: o deus criador (responsável pela criação do mundo/universo), a deusa mãe (que representa a natureza, fertilidade e maternidade), o deus das águas e o deus do céu (quase sempre reinos paralelos, mas ainda assim submissos ao reino da terra, onde os deuses habitam), o deus trapaceiro (um deus inteligente e possuidor de conhecimentos secretos, que desafia as regras e tradições), o deus sol (que representa o próprio astro, ou aspectos ligados, como a "luz da verdade", sua força e poder), o deus do amor (um sentimento comum a quase todas as raças) e o deus da morte (um juiz que pesa os feitos e malfeitos de cada pessoa antes de enviá-la para o inferno ou paraíso, ou uma divindade cruel e faminta). A lista é longa. Minha dica é se ater ao que for relevante para contar sua história, deixando espaço para explorar outros portfólios quando a necessidade surgir.

É normal que a aparência de uma divindade reflita seu portfólio. Um deus da guerra, como Keenn em *Tormenta RPG*, quase sempre trajará armadura e portará armas e escudo aonde quer que vá. Uma deusa dos animais terá traços selvagens ou usará sempre a forma de um animal. Se a divindade for um local ou objeto, suas características também devem se aproximar de seu portfólio. Uma caverna escura pode ser a residência de todo o mal do mundo, enquanto um cajado de pastor representa humildade e sabedoria.

Um deus pode representar todos os portfólios do cenário de uma vez só, ou cada portfólio pode estar ligado a uma divindade diferente. É aqui que você precisa pensar em outra questão: seu cenário será monoteísta ou politeísta?

Politeísmo

O politeísmo é a crença em múltiplos deuses. No geral, esses deuses estão organizados em um mesmo panteão, como os deuses greco-romanos ou os deuses de *Tormenta*.

Neste sistema, cada deus tem uma personalidade diferente, e, nisso, lembram os mortais. Há divindades de maior e menor status divino, mas o deus mais fraco ainda assim

é muito mais poderoso que qualquer mortal. As divindades aqui quase nunca são onipotentes, onipresentes, oniscientes, benignas ou eternas. Quase todas podem ser suplantadas, mortas ou substituídas e, por isso, tratam de se manter atentas — em especial a seus próprios irmãos e irmãs.

Em seu panteão, os deuses muitas vezes desempenham certos papeis. Há o líder, uma entidade mais poderosa que as outras ou reverenciada por sua sabedoria. O líder também pode ser um tirano contra quem os outros deuses estão sempre tramando, ou um pai cujos filhos estão sempre tentando passar para trás. Por outro lado, o líder pode ser alguém distante e muito mais poderoso, e tudo o que os outros deuses fazem é para chamar sua atenção e receber seus favores.

Há também o trapaceiro, sempre tentando equilibrar as forças para que ninguém fique poderoso ou fraco demais. Há o conselheiro, o apaziguador e o semeador da cizânia.

O papel de uma divindade em seu panteão muitas vezes reflete seu portfólio. Um deus da guerra muitas vezes será o semeador da cizânia, enquanto o deus da mentira será o trapaceiro.

Um sistema politeísta não precisa estar limitado a um único panteão. Pode ser interessante se ter dois ou mais panteões, que podem estar separados pela raça de seus adoradores. Há o panteão élfico, o panteão anão, o panteão goblin... Da mesma forma, pode haver o panteão dos magos, o dos guerreiros e o dos carpinteiros.

Algumas divindades podem ter portfólios iguais, ou os portfólios podem estar restritos a cada panteão. Isso pode gerar todo tipo de confusão: divindades de diferentes panteões que disputam a supremacia de um mesmo portfólio, uma divindade que tenta pertencer a mais de um panteão, deuses trapaceiros que se unem para passar seus respectivos panteões para trás...

E tudo isso se reflete em seus devotos! Talvez seja assim que surjam as disputas entre as diferentes religiões de um cenário.

Monoteísmo

O monoteísmo é o inverso do politeísmo. Tudo que é divino emana de uma única divindade. Ela criou o mundo e é todo-poderosa.No monoteísmo, a divindade única engloba todos os portfólios. Ou todos os portfólios que existem surgiram por vontade dela. Esta divindade quase sempre é onipotente, onipresente, onisciente e eterna. Não pode ser morta, suplantada ou substituída.

A divindade única pode ser benigna, maligna ou indiferente. Pode ser acessível e comungar com os mortais com regularidade, ou manter-se distante e quase nunca interferir. Uma divindade benigna criou o mundo para que seus filhos aprendam, ascendam e venham viver ao seu lado depois do fim de suas vidas naturais. Se for acessível, guia seus fiéis com sabedoria, às vezes na forma de enigmas, missões e charadas. Uma divindade maligna criou o mundo apenas para que seus habitantes sofram — e trabalha para impor punições cada vez mais cruéis. Uma divindade indiferente criou o mundo e então o abandonou à própria sorte, e a razão é motivo de debate até hoje.

Embora quase sempre inescrutável, uma divindade única pode ter traços mortais, como personalidade definida. Pode ser carinhosa ou vingativa, amorosa ou ciumenta. Nunca permite que os mortais venerem outra divindade ou, se o faz, sabe que isso não levará a nada. A personalidade de uma divindade única também pode mudar com o tempo, talvez refletindo mudanças entre seus fiéis. Mas sua essência jamais se altera.

Um sistema politeísta pode ser apenas a manifestação de diferentes aspectos de uma única divindade. Quando os mortais trazem oferendas para o deus das águas em busca de uma boa viagem de navio ou de pesca farta, estão na verdade venerando apenas um aspecto da divindade que também é conhecida como deus da tempestade, um destruidor de navios e inimigo dos pescadores!

Monoteísmo e politeísmo estão ligados a uma questão mais mundana: a religião.

MESTRE DA MASMORRA

A igreja é mais forte

Não importa se você escolheu um sistema mono ou politeísta para seu cenário — no final, ainda terá de descrever como ele funciona entre as pessoas comuns. É aqui que entra a igreja.

A igreja é o corpo maior e mais tradicional de qualquer religião. Dependendo de suas escolhas, as igrejas de seu mundo serão organizadas de forma diferente.

Em um cenário politeísta, pode existir uma igreja para cada divindade que compõe o panteão, além de uma que venera o panteão como um todo. Note que isso se reflete nas regras — o clérigo de uma divindade específica está limitado aos poderes concedidos de seu deus ou deusa, enquanto um clérigo do panteão terá uma gama muito maior de poderes concedidos dentre quais escolher.

Dentro de um mesmo panteão, as diferentes igrejas podem ser inimigas ou aliadas, e isso normalmente é um reflexo direto das relações entre os próprios deuses e deusas. O estado mais interessante é o de alianças flutuantes, em que os laços mudam de tempos em tempos. As ações dos clérigos podem influenciar de forma direta essas relações; um clérigo do deus do fogo que incendiou um templo do deus do amor pode provocar uma guerra entre as duas igrejas.

Num cenário monoteísta, pode ser que exista uma única igreja. Ela é a responsável por intermediar o contato entre os fiéis e a divindade. Assim como a divindade é onipotente e onipresente, sua igreja também clama para si os mesmos poderes. Mas pode ser mais interessante que mesmo em um cenário monoteísta exista mais de uma organização.

Lembre-se que cada igreja reflete uma religião e que cada religião é um conjunto de práticas de como alcançar certa divindade. Mas quem disse que existe uma única forma de alcançar uma divindade única? Talvez exista mais de uma, o que gera mais de uma igreja também. Ou, talvez, intrigas entre os fiéis levem à formação de seitas; com o crescimento dessas, surgem novas religiões por inteiro. As diferentes igrejas de uma mesma divindade podem guerrear entre si ou se aliar contra igrejas inimigas. Uma divindade benigna e presente pode manter as igrejas em competição pacífica, enquanto uma divindade maligna pode incitar a guerra e a intriga. Uma divindade indiferente pode deixar tudo a cargo de seus fiéis e do que quer que eles acreditem que seja verdade!

Note que isso tudo também vale para igrejas diferentes de um mesmo deus ou deusa em um cenário politeísta.

Seitas

Enquanto a igreja é o maior e o mais tradicional corpo de uma religião, uma seita é um grupo dissidente dentro dela. No geral, uma seita é mais radical que a igreja da qual faz parte, e busca eliminar o que considera apostasia e heresia.

Seitas normalmente surgem quando há variações socioeconômicas muito grandes entre membros de uma igreja. Líderes de seitas e seus seguidores quase sempre vêm de camadas menos favorecidas de um ponto de vista econômico, e tendem a acreditar que o enriquecimento dos membros mais altos na hierarquia pode ser reflexo de corrupção ou de distanciamento de uma vida que deveria ser humilde e contemplativa, focada não no mundo material, mas no mundo supernatural e transcendental.

Seitas podem ser úteis para uma igreja. Bem direcionadas, podem formar braços armados que vagam pelo mundo enfrentando hereges — sejam hereges verdadeiros ou apontados por membros mais altos na hierarquia eclesiástica. Como uma seita é formada por membros que decidiram filiar-se por livre e espontânea vontade, podem atrair os piores tipos de fanáticos.

Cultos

Um culto é um grupo religioso não tradicional. Diferente de uma religião e suas possíveis seitas, um culto foca na crença de que existe algum elemento divino dentro do próprio indivíduo, não em divindades externas. Também diferente

de uma religião, um culto não exerce grande força sobre seus membros. Cada um é livre — e até incentivado — a perseguir sua própria jornada espiritual.

No geral, existem três tipos de cultos. O primeiro busca iluminação. Toda a jornada é voltada para a melhoria do indivíduo enquanto pessoa. O segundo busca apenas os benefícios que a jornada pode trazer. Tesouros, influência e recompensas mundanas quase sempre são o objetivo final. O terceiro tipo de culto é voltado para a servidão. Membros desses cultos buscam iluminação através do auxílio a outros indivíduos.

Os deuses não existem

Até aqui, falamos sobre divindades, panteões, deuses e deusas. Mas há outra opção: e se não existir nada disso?

Um mundo de RPG não precisa de deuses. Mas a ausência deles exige uma explicação. Talvez a divindade de um sistema monoteísta tenha criado o mundo e o abandonado à própria sorte. Os deuses de um sistema politeísta morreram ou foram destruídos. Ou talvez não exista deus nenhum — e eles jamais existiram. Note que a ausência de deuses não significa que as religiões deixam de existir.

Uma religião pode existir independentemente da presença de deuses. Afinal, trata-se de um conjunto de práticas para alcançar uma divindade, mas isso não significa que a divindade esteja lá! Toda a estrutura eclesiástica ganha força nessa opção.

Igrejas, seitas e cultos se tornam a única resposta para questões divinas; afinal, não há como saber se a organização religiosa está mentindo ou não. Na verdade, uma igreja, seita ou culto pode ser apenas uma organização corrupta que alimenta-se da boa vontade do povo — ou de seu medo, piedade e fome de espiritualidade. A força dos números levantados por uma religião quase sempre é intimidante. Este tema é muito bem explorado nos romances **O Caçador de Apóstolos** e **Deus Máquina**, de **Leonel Caldela**.

Mas se os deuses não existem, de onde vêm os poderes divinos? Há pelo menos três respostas. A primeira é que os cultos estão certos; há uma centelha divina em cada um e a jornada pela vida concede poderes mágicos de natureza divina (o que também vale para igrejas e seitas). A segunda é que certos locais, pessoas e objetos desenvolvem uma fagulha divina ao longo do tempo com a devoção dos fiéis que atribuem a eles poderes místicos — e podem passar esses poderes para outras pessoas. E a terceira opção é que as orações são na verdade fórmulas capazes de extrair poderes mágicos do tecido da realidade.

Vão em paz

A religião deve cumprir uma função na história — independente da abordagem. É nisso que você deve focar. Mas não encare a religião apenas como uma ferramenta e, sim, como um elemento enriquecedor de seu mundo.

Atribua personalidade às divindades, elabore rituais, descreva os templos. É isso que vai iluminar sua campanha.

GUSTAVO BRAUNER

BUFFY, A CAÇA-VAMPIROS

Parte 2

Na Dragão Brasil 119, publicamos uma adaptação de *Buffy, a Caça-Vampiros*, como nosso Tesouros Ancestrais da edição.

Mas o elenco de *Buffy* não coube em uma única edição! Por isso, aqui estão as fichas de alguns dos coadjuvantes: Angel, Willow, Spike e Faith. De brinde, a ficha de Buffy para ***Mutantes & Malfeitores***!

Se você é colaborador de nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor, não deixe de conferir, na seção de Extras, um relato de **Leonel Caldela** sobre a série.

Angel

Angel é um vampiro com mais de 240 anos, nascido na Irlanda. Foi vampirizado por Darla, que ele mais tarde matou para salvar Buffy. Angel causou uma verdadeira onda de destruição por toda a Europa, sendo mais conhecido como Angelus. "Eu matei minha família, meus amigos, e os filhos de meus amigos. Por cem anos ofereci uma morte terrível a todos que encontrei e o fiz cantando alegremente".

Certo dia, Angel se alimentou de uma jovem cigana. Como punição, os anciões do clã restauraram a alma de Angel. "Quando você se torna um vampiro, o demônio toma seu corpo, mas não a sua alma. Ela se vai, sem consciência, sem remorso. É uma forma fácil de viver. Você não tem ideia do que é fazer as coisas que eu fiz... e me importar. Eu não me alimento de um humano desde então".

Com o remorso veio uma maldição: no dia em que Angel encontrasse a felicidade verdadeira, ele voltaria a ser Angelus. E isso aconteceu durante sua primeira noite com Buffy. Cruel novamente, ele tentou matá-la e liberar o inferno sobre a terra. Para impedi-lo, Buffy teve que selar o portal atravessando Angel com uma espada. Segundos antes, Willow reproduziu o ritual romani e conseguiu restaurar Angel... Mas já era tarde demais.

Angel conseguiu retornar do inferno e recuperar sua sanidade, mas foi obrigado a controlar seus sentimentos por Buffy. Para isso, ele acaba partindo para Los Angeles, onde funda uma agência de detetives particulares chamada Angel Investigações. Nela, ele forma um grupo tão ativo quanto os Scoobies, que também busca enfrentar ameaças e proteger as pessoas comuns das depredações de demônios e afins.

3D&T 18N

F3, H3, R4, A3, PdF0, 20 PVs, 20 PMs.

Kit: Algoz (força sobrenatural, instinto de investigador), Relutante (sacrifício romântico).

Vantagens: Vampiro; Aparência Deslumbrante, Fortalecer, Inimigo (Mortos-Vivos), Paralisia, Sentidos Aguçados (audição aguçada, faro aguçado, visão na penumbra).

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis), Fobia, Maldição (queima ao sol), Protegido Indefeso, Vulnerabilidade (Fogo).

Perícias: Investigação.

Fate Acelerado

Conceito: *Vampiro com Alma Heroico e Sedutor.*

Dificuldade: *Amores Impossíveis e Maldições Constantes.*

Outros Aspectos: *Viveu Tempo Demais com Culpa, Aparece Quando Menos Esperam, Rosto Angelical.*

ABORDAGENS

Ágil (+0), **Cuidadosa** (+3), **Esperta** (+2), **Estilosa** (+1), **Poderosa** (+2), **Sorrateira** (+1)

FAÇANHAS

Frenesi de Combate: quando me transformo em um vampiro monstruoso, ganho +2 para me defender Agilmente ou +2 para atacar Poderosamente, mas nunca os dois na mesma rodada.

Investigador Experiente: devido à minha longa experiência, ganho +2 para superar com Estilo obstáculos que envolvam investigação.

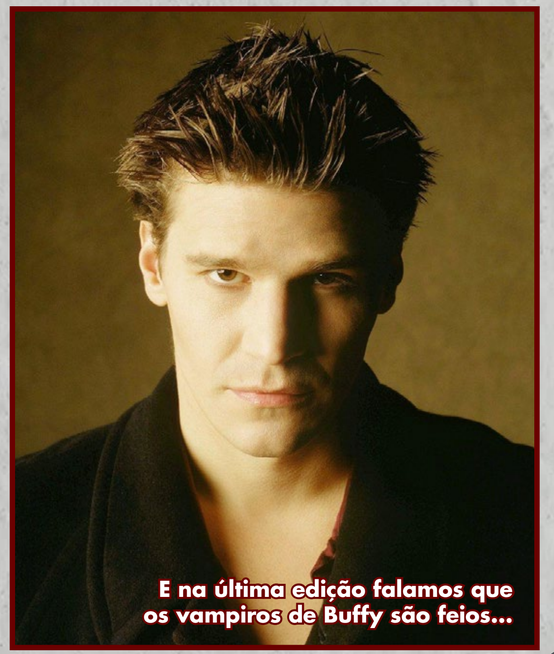
Sanguessuga: ao me alimentar de sangue, posso remover todo o estresse me afetando uma vez por cena.

Willow Rosenberg

Willow é a melhor amiga de Buffy. Ela começa na série como apenas mais um dos assistentes mundanos, ajudando no que pode com suas habilidades avançadas de informática. A moça ruiva, tímida e estudiosa levou um longo tempo para se desenvolver, mas chegou mais longe do que qualquer dos amigos de Buffy. Apesar da timidez inicial, Willow é a Scoobie que teve mais relacionamentos com outros membros do grupo, sendo uma pessoa gregária e carinhosa.

Quando descobriu o ritual capaz de restituir a alma de Angel, Willow decidiu realizá-lo. Após anos pesquisando misticismo nos livros de Giles e na internet, achou que poderia condar certo — e conseguiu. A partir dali, Willow continuou estudando feitiçaria e começou a obter algum sucesso.

Durante a faculdade, ela avançou rapidamente pelos feitiços mais básicos com o apoio de sua namorada Tara, também uma bruxa. Seus poderes mágicos



se desenvolveram a passos largos, melhorando também sua autoestima. Por exemplo, foi Willow quem realizou o feitiço de junção, usado para derrotar o vilão híbrido humano-demônio-máquina Adão.

Infelizmente, depois disso Willow passou por um período de vício nas energias mágicas, que acabaram despertando uma das vilãs mais poderosas já enfrentadas pelos Scoobies: a própria Willow, completamente fora de controle, que só pôde ser trazida de volta graças ao poder de sua amizade com Xander.

Devolvida ao normal, Willow continuou com sua carreira mágica, que incluiu grandes feitos, como enfrentar a poderosíssima Glory e sobreviver, a (segunda) ressurreição de Buffy e a ativação de todas as caçadoras potenciais do mundo, estabelecendo-se por fim como a bruxa mais poderosa do planeta.

3D&T 18N

F0, H2, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 35 PMs.

Kit[1]: Antiquário (acessar informação, memória otimizada), Bruxa (conhecimento mágico, força do sabá), Vingador Místico (biblioteca arcana, equilíbrio mágico).

Vantagens: Alquimista, Aparência Inofensiva, Arcano, Genialidade, Memória Expandida, Pontos de Magia Extras x2.

Desvantagens: Assombrado, Código de Honra (1ª Lei de Asimov), Fetiche (ingredientes mágicos), Pacifista (Relutante).

Perícias: Ciência, Máquinas.

Magias Conhecidas: Acordar, Ataque Mágico, Barreira Mística, Barreira de Vento, Bola de Fogo, Cancelamento de Magia, Canto da Sereia, Cegueira, Coma, Comando de Khalmyr, Consertar, Cura de Maldição, Desejo, Destrancar, Detecção de Magia, Força Mágica, Ilusão, Luz, Mundo dos Sonhos, Paralisia, Pequenos Desejos, Poder Telepático, Presença Distante, Proteção Mágica, Roubo de Magia, Teleportação.

[1]Consulte o suplemento ***Mega City: Manual do Aventureiro***.

Fate Acelerado

Conceito: *Tímida Bruxa Ruiva com Poderes Incríveis.*

Dificuldade: *A Magia é Viciante.*

Outros Aspectos: *Hacker e Inventora Genial, Sou Forte Quando Dou Força, Fonte Inesgotável de Conhecimento Mágico.*

ABORDAGENS

Ágil (+1), **Cuidadosa** (+2), **Esperta** (+3), **Estilosa** (+1), **Poderosa** (+2), **Sorrateira** (+0)

FAÇANHAS

Magia Certa na Hora Certa: como uso minha magia para ajudar, uma vez por sessão posso oferecer um aspecto novo automaticamente para um aliado.

Vamos Para a Biblioteca!: sempre que gasto tempo lendo, ganho +2 para superar obstáculos com Esperteza.

Contingências Mágicas: usando magias de teleporte, uma vez por cena posso aparecer em uma cena em que não esteja.

Spike

Às vezes vilão. Às vezes herói. Sempre um pé no saco. Spike é um vampiro inglês com uma inegável atitude punk. Fumante inveterado, ele é famoso por ter enfrentado e vencido duas Caça-Vampiros, além de ser conhecido por histórias macabras de torturas com pregos de trilho de trem (que lhe renderam seu apelido, "Spike"). Sua reputação entre os vampiros chegou a ser quase tão grande quanto a de Angelus, seu frequente aliado/rival.

Transformado em vampiro nos anos 1880, Spike deixou de ser um poeta apatetado para tornar-se uma força de destruição que varreu a Europa, em companhia de Angelus, Darla e Drusilla, sua criadora. Em algum momento, ele foi parar em Sunnydale com Drusilla, estabelecendo-se como um dos piores nêmeses de Buffy. Mas apesar de sua alma demoníaca, Spike aprecia o mundo, e mais de uma vez ajudou a impedir apocalipses iminentes.

"Nós, os vampiros, gostamos de falar de grandes coisas. 'Eu vou destruir o mundo'. É frase de valentão para se exibir numa roda de amigos bebendo sangue. A verdade é que eu gosto deste mundo. Tem corrida de cachorro, tem Manchester United, e tem gente. Bilhões de pessoas andando como um McLanche Feliz com pernas. Gosto daqui."

Também chegou a ajudar os Scoobies por um tempo, quando teve implantado um chip que o impedia de atacar seres humanos. De fato, com o passar do tempo, Spike acabou se dando conta de que estava apaixonado por Buffy, e em sua obsessão por ela novamente se tornou uma força do mal.

Arrependido, chegou a buscar uma forma de recuperar sua alma para provar seu amor. No fim da série de TV, ele se sacrificou para fechar a Boca do Inferno em definitivo, causando a destruição de Sunnydale. Porém, sua alma estava presa a um amuleto antigo, transformando-o em uma entidade incorpórea que passou a assombrar os escritórios da Wolfram & Hart, uma empresa que estava sob o controle de Angel e seus aliados.

Spike foi devolvido à forma física, finalmente tornando-se um campeão do lado do bem.

Assim como Angel, Spike é um personagem tanto da série *Buffy* quanto da série *Angel*.

3D&T 18N

F3, H3, R4, A3, PdF0, 30 PVs, 20 PMs.

Kit: Algoz (força sobrenatural), Parasita (provocação, tanque de carne).

Vantagens: Vampiro; Energia Extra II, Fortalecer, Paralisia, Sentidos Aguçados (audição aguçada, faro aguçado, visão na penumbra), Pontos de Vida Extras.

Desvantagens: Fobia, Insano (Gregário), Má Fama, Maldição (queima ao sol), Vício, Vulnerabilidade (Fogo).

Perícias: Arte, Crime.

Fate Acelerado

Conceito: *Vampiro Punk Inglês Decadente.*

Dificuldade: *Sempre Acabo do Lado dos Bonzinhos.*

Outros Aspectos: *Lutador Lendário Matador de Caçadoras, Tem Muitos Jeitos de Evitar o Sol, Contatos e Conhecidos no Submundo Sobrenatural.*

ABORDAGENS

Ágil (+1), **Cuidadosa** (+1), **Esperta** (+0), **Estilosa** (+3), **Poderosa** (+2), **Sorrateira** (+2)

FAÇANHAS

Frenesi de Combate: quando me transformo em um vampiro monstruoso, ganho +2 para atacar Agilmente ou +2 para me defender Poderosamente, mas nunca os dois na mesma rodada.

Golpe Baixo: como uso truques sujos, uma vez por cena ganho +4 para atacar com Esperteza.

Sanguessuga: ao me alimentar de sangue, posso remover todo o estresse me afetando uma vez por cena.

Faith Lehane

Esta exuberante e desbocada caçadora é muitas vezes considerada o "espelho sombrio" de Buffy: já esteve do lado dos heróis e dos vilões, usando seus poderes para o bem, o mal ou só satisfação pessoal. É extremamente carismática, de um jeito desafiador e combativo, e desde suas primeiras aparições foi uma das personagens mais sexualizadas da série.

Poucos conhecem o passado de Faith. Sabe-se que ela teve uma infância difícil, com uma mãe alcoólatra e um pai ausente. Após a morte de Kendra, Faith foi ativada como caçadora e acolhida por uma sentinela, que lhe ajudou a se estabilizar. Feliz em sua vida de caça-vampiros, tudo desmoronou para Faith quando sua sentinela foi assassinada — fazendo-a fugir para Sunnydale, onde conheceria Buffy e se tornaria sua aliada.

Porém, após diversos altos e baixos (incluindo o assassinato acidental de um humano) Faith acabou seduzida pelas forças das trevas, trabalhando com o prefeito de Sunnydale, um vilão que buscava obter poderes imensos ao custo de sacrifícios. Manipulada por sua necessidade de encontrar uma figura paterna, Faith enfrentou Buffy, mas foi derrotada e ferida gravemente, entrando em coma.

Ao se recuperar, oito meses depois, voltou a causar problemas para Buffy e os Scoobies, e depois tentou matar Angel em Los Angeles. Porém, o vampiro entendeu que tudo aquilo era uma farsa para que ela morresse nas mãos de Angel, cheia de remorso por todo o mal que cometeu.

Entregando-se à polícia, Faith tentou pagar por seus crimes, mas acabou escapando da cadeia para ajudar os membros da Angel Investigações a deter o retorno de Angelus. Depois de restaurá-lo, voltou para Sunnydale onde ajudou Buffy e seus amigos a enfrentarem o Primeiro Mal e seus exército de vampiros primordiais, que tentavam exterminar todas as caça-vampiros em potencial.

Com a ativação de todas as caçadoras, Faith acabou se juntando a Giles e Angel, vigiando e tentando endireitar aquelas que estariam abusando de seus poderes, trabalhando fora da Organização das Caçadoras.

3D&T 18N

F2, H3, R3, A1, PdF0, 25 PVs, 15 PMs.

Kit: Boxeadora (K.O.), Cobaia Humana (caçador de emoções, dilacerar).

Vantagens: Adaptador, Aparência Deslumbrante, Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Inimigo (Youkai, Mortos-Vivos), Pontos de Vida Extras.

Desvantagens: Fúria, Sanguinário.

Perícias: Crime.

Fate Acelerado

Conceito: *Caça-Vampiros Superpoderosa Furiosa e Sedutora.*

Dificuldade: *Garota Malvada de Moralidade Flexível.*

Outros Aspectos: *Todo Mundo Gosta de Mim Até Descobrir Meus Segredos, Vingança Versus Redenção, Não Pisa no Meu Calo.*

ABORDAGENS

Ágil (+1), **Cuidadosa** (+1), **Esperta** (+0), **Estilosa** (+2), **Poderosa** (+3), **Sorrateira** (+2)

FAÇANHAS

Ataque Furioso: sempre que recebo uma consequência em combate, ganho +2 para atacar Poderosamente quem me causou a consequência.

Golpe de Estaca: quando uso uma estaca, recebo +2 para atacar com Estilo.

Recuperação Espantosa: como uma caça-vampiros nunca desiste, uma vez por sessão posso remover todo o estresse e consequências leves e moderadas que estejam me afetando.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS
sobre texto original de FLÁVIO ANDRADE

BUFFY					NP 8
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+6	+7	+6	+0	+1	+1
10/22	12/24	10/22	10	12	12

Resistência	Fortitude	Reflexo	Vontade
+6	+12	+13	+3

Perícias: Acrobacia +19, Conhecimento (arcano) +5, Furtividade +11, Notar +13.

Feitos: Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Blefe Acrobático, Crítico Aprimorado (estaca), Desafio (finta rápida), Equipamento 3, Iniciativa Aprimorada, Sem Medo.

Poderes: Constituição Aumentada 12, Destreza Aumentada 12, Força Aumentada 12, Regeneração 10 (bônus de recuperação: 3; taxa de recuperação: machucado 2, ferido 3, desabilitado 2), Supersentidos 1 (sentido de perigo), Supersentidos 4 (precognição; Incontrolável).

Combate: desarmado (ataque +6, dano +6), besta (ataque +6, dano +3, crítico 19, alcance 9m), estaca (ataque +6, dano +7, crítico 19), machado (ataque +6, dano +10), Defesa 20, Iniciativa +6.

Habilidades 6 + Perícias 8 + Feitos + 11 + Poderes 49 + Combate 32 + Salvamentos 14 = 120 PP.

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

O Escatológico* Padrinho do Gore!

Herschell Gordon Lewis

*Em respeito ao autor Leonel Caldela, vamos usar ao mínimo o termo "escatológico".

Um elemento constante na maioria dos filmes de terror (uns 98% deles, mas quem está contando, não é mesmo?) é o sangue. Claro que há filmes de terror fantásticos que não têm derramamento de sangue — principalmente porque até lá pelo final da década de 1960, mostrar sangue num filme era considerado de mau gosto e implicava em censura e sanções, como boicote de exibição em cinemas.

O clássico *Dracula,* de 1931, com **Bela Lugosi**, não mostra sangue algum! O próprio Drácula sequer tem presas. E estamos falando de um dos mais importantes filmes de vampiro da história! Era um certo tabu para um filme ser tão explícito, mesmo sendo de terror. Afinal de contas, era *cinema* e deveria se manter alguns padrões... certo? Bem... não.

Era um conceito tido como senso comum, mas consideravelmente limitante em alguns casos. Como alguém ia ter medo de um lobisomem que... enforcava suas vítimas? Pra que raios ele tem garras e presas e todo aquele aparato assustador de lobo só para sair enforcando os outros?

Mas de uma forma ou de outra, o sangue sempre esteve presente. As apresentações do teatro francês Grang Guignol (ou melhor, *Le Théâtre du Grand-Guignol*, o Teatro da Grande Marionette) exibia peças, em sua maioria sobre crimes, com uma grande dose de violência e mutilação. E sangue, muito sangue (tudo cênico, claro, mas explicito), desde 1894! O grande diretor de cinema **D. W. Griffith**, infame por *O Nascimento de Uma Nação* (*The Birth of a Nation*, 1915) e que fez mais de 500 filmes entre 1908 e 1931, usou técnicas similares ao Grand Guignol, como a decapitação em *Intolerância* (*Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages*, 1916).

Mesmo assim, esse tipo de terror, mais explícito, era visto como uma coisa ruim e feia... meio com vergonha. Os estúdios e produtoras raramente botavam seu dinheiro em ideias ou filmes como esses. Se dependesse deles, era uma modalidade que morreria rapidinho. E em uma morte sem sangue, claro.

Felizmente, não era todo mundo que pensava assim, e tivemos excelentes exemplos de filmes que mostravam um pouco mais — como as brigas de **Alfred Hitchcock** com os estúdios, que quase barraram o seu genial *Psicose* (*Psycho,* 1960) e com os filmes da produtora britânica *Hammer,* onde a violência e o sangue eram tão importantes quando **Christopher Lee** ou **Peter Cushing**. O sangue mostrado então era exageradamente vermelho, abusando das cores berrantes do Technicolor, processo em alta na época.

O público pareceu gostar de mudança e de repente diretores e estúdios passaram a imaginar o que mais poderiam mostrar aos sedentos fãs de terror. Mas... o que seria? A resposta deu origem ao estilo que seria conhecido no cinema moderno como *gore* (ou *splatter film*). E tudo graças a uma pessoa, especificamente: **Herschell Gordon Lewis**.

Lewis trabalhava com filmes *exploitation,* do tipo *nudies*, que eram essencialmente filmes eróticos softcore, com histórias fraquíssimas que serviam apenas de desculpas para mostrar mulheres peladas, o que não era muito comum nos filmes americanos da época. Seus filmes passavam em cinemas de padrão baixo, com uma distribuição minúscula e tímida. Quando a procura pelo gênero diminuiu, Lewis decidiu que faria terror, levando consigo a mesma lógica (ou estética) de suas produções anteriores: a de mostrar o que o público realmente queria ver. No pornô (ou erótico) o público queria ver mulheres nuas, então no terror, o público queria ver sangue!

Seu primeiro filme desse "novo" estilo, *Banquete de Sangue* (*Blood Feast,* 1963) mostra um personagem insano que mata mulheres para pegar partes do corpo delas como sacrifício para trazer de volta a vida uma deusa egípcia. Considerado o primeiro filme realmente *gore* do cinema, *Banquete de Sangue* é ruim, mas tão ruim que chega a ser hilário. Apesar da baixa qualidade, seu caráter explícito o marca como um dos primeiros filmes a mostrar mortes diante da câmera de forma nojenta, com pedaços da vítima sendo arrancados (partes de porco ou ovelha — dependendo da fonte — sujas de sangue e obtidas facilmente em qualquer açougue).

A história tinha mais furos do que se pode imaginar, e ainda assim a película carregava algum carisma, atraindo espectadores atônitos e garantindo sucesso. O filme custou míseros 24 mil dólares e rendeu milhões para os produtores (que nunca informaram — ou souberam — o total da arrecadação).

Empolgado com a primeira tentativa, Lewis entrou de cabeça, produzindo e dirigindo uma série de filmes de terror explícito: *Maníacos (Two Thousand Maniacs!*, 1964) que tem uma história até interessante, mas passa bem longe de ter dois mil maníacos; *Color Me Blood Red* (1965) onde um artista matava para usar um tipo especial de vermelho em suas pinturas; *A Taste of Blood* (1967) em que o personagem se torna vampiro após beber acidentalmente sangue de vampiro; *The Gruesome Twosome* (1967) uma bizarrice onde uma mãe faz o filho com problemas mentais matar e arrancar os cabelos das vítimas para que ela possa usá-los em sua loja de perucas; *The Wizard of Gore* (1970), um dos meus favoritos: um mágico se torna famoso por seu espetáculo onde as participantes aparentemente morrem de forma grotesca, aparecem vivas e morrem em seguida; *The Gore Gore Girls* (1972), em

que uma repórter investiga o assassinato de uma stripper. Detalhe: é claro que Lewis continuou fazendo seus filmes eróticos.

Todas essas produções tinham os aspectos marcantes do *gore*: história relativamente simples (por muitas vezes bem fraca), muitos personagens dispensáveis e uma baita atenção em mortes grotescas, bizarras e explícitas. A ideia original era que as mortes parecessem realistas, mas as técnicas da época (e o orçamento) terminavam por deixá-las exageradas e até mesmo engraçadas.

A audiência não tinha exatamente boas referências comparativas, já que poucas pessoas até então tinham visto alguém arrancar uma língua de uma pessoa ou serrar uma mulher ao meio (ainda bem!). Os filmes de Lewis foram os primeiros a mostrar isso, e influenciaram vários outros cineastas a fazer o mesmo, em especial diretores italianos, que se esmeraram em mostrar um sangue anda mais vermelho e mais abundante em seus filmes de terror e policiais. O subgênero *giallo* certamente deve muito a Lewis. Os diretores italianos abraçaram tanto o *splatter*

(ou *gore*) que o título "padrinho do *gore*" também é atribuído a **Lucio Fulci**, cineasta tremendamente importante para a história do terror no cinema (falarei dele em uma futura coluna).

O mais importante é que Lewis ajudou a formar a base de muitos filmes posteriores, que mesmo não se encaixando exatamente no gore, usam suas técnicas e estética explícita. Muitos filmes e séries que tentam mostrar violência "realista" usam elementos desenvolvidos e criados em filmes gore, como execuções, decapitações e membros decepados.

Os diretores **Paul Verhoeven** e **David Cronenberg** frequentemente usam o gore como elemento pra chocar a audiência e dar peso a narrativa. **Sam Raimi** certamente usa o terror explícito (e todas as formas e cores de sangue) para divertir. Séries de sucesso, como *Game of Thrones*, seriam bem diferentes se essas técnicas não tivessem surgido e sido aprimoradas em filmes *splatter*. Assim como filmes conceituados e premiados como *O Resgate do Soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, 1998) e outros filmes de guerra. Para muitos críticos, o clássico *O Poderoso Chefão* (*The Godfather*, 1972) tem momentos de gore que não perdem nada para qualquer filme de terror.

É curioso notar como o terror dá o pontapé inicial a um elemento cinematográfico que evoluiu e colaborou com o desenvolvimento de técnicas de efeitos especiais, maquiagem e criação de *props* (objetos de cena). Verdadeiros gênios de maquiagem e efeitos especiais se inspiraram nesses filmes ruins pra tentar melhorar, desenvolver e testar técnicas para retratar diante das câmeras coisas que pessoas normalmente rezam pra nunca ver no mundo real.

E tudo isso graças a um produtor e diretor de filmes pornô que levou a sua forma de filmar para o terror, escancarando a porta que as produções anteriores apenas insinuavam. Hershell Gordon Lewis não criou o *gore*, mas soube usá-lo e popularizá-lo de tal forma que talvez possa ser considerado o pai do gênero *splatter* (embora George Romero tenha cunhado o termo para descrever seu filme *Despertar dos Mortos* (*Dawn of the Dead*, 1978).

Lewis: um velhinho sanguinolento

De vida problemática, Lewis foi preso por fraude (cumpriu três anos de prisão), afastou-se dos filmes na década de 1970, trabalhou com direitos autorais e marketing por anos, escreveu vários livros sobre sua carreira e sobre gestão de negócios até, por fim, voltar a fazer filmes e participações na TV. Faleceu com 90 anos, em 2016.

Vistos hoje, seus filmes são ruins. Baratos, toscos e simplórios, mas com ideias e soluções interessantes, que foram exploradas e aproveitadas muito depois, em outras produções. Quando se assiste a um filme de Lewis, é constante a impressão de já ter visto aquela cena ou aquela sequência em algum outro filme, o que é muito provável, pois muitos cineastas levaram paras suas próprias produções elementos do estilo de Lewis.

E tudo começou com uma cena de uma língua (de ovelha) sendo arrancada de uma garota para ressuscitar a deusa Ishtar…

ROGERIO SALADINO

CHEFE DE FASE

MULHER MARAVILHA

Das trincheiras da Grande Guerra para a sua campanha

Amazona. Super-heroína. Semideusa. Única coisa que presta em *Batman vs. Superman*. Um símbolo de inspiração no universo da DC... E na vida real!

Diana, Princesa de Themyscira, filha de Hipólita — ou, como é mais conhecida, Mulher Maravilha — é parte da "Trindade" de super-heróis mais famosos do mundo (junto com o Superman e o Batman). E não é para menos. Criada em 1940, tem uma história rica, que passou por todas as eras dos quadrinhos.

Curiosamente, a história da Mulher Maravilha na vida real é quase tão interessante quanto sua história fictícia. Seu criador, **William Moulton Marston**, e sua esposa, **Elizabeth Holloway Marston**, viviam juntos com **Olive Byrne**, ex-aluna de William, num relacionamento aberto. Algo peculiar para os dias de hoje... Imagine então na época de nossos avós! Elizabeth e Olive eram feministas, e influenciaram William na criação da Mulher Maravilha — Olive, segundo dizem, teria inspirado a aparência de Diana. Ah, sim, William e Elizabeth também foram os inventores do detector de mentiras... Talvez daí tenha vindo o Laço da Verdade?

Mas não vamos nos alongar em histórias. Afinal, para saber mais sobre a Mulher Maravilha, você pode ler seus quadrinhos ou assistir a seu filme (tudo resenhado nesta edição). Nesta coluna, vamos falar dela em jogo.

Usando a Mulher Maravilha

Obviamente, quando pensamos em Mulher Maravilha, pensamos em campanhas de super-heróis. Mas a origem mitológica da Princesa Amazona faz com que seja fácil usá-la também em cenários de fantasia. Muitos mundos, inclusive Arton, comportam uma ilha mágica, habitada por guerreiras poderosas.

O grupo pode encontrar esta ilha por acaso, no meio de uma jornada, ou partir para lá em busca da ajuda das amazonas contra um inimigo poderoso demais para ser enfrentado sozinho.

As fichas a seguir representam uma Mulher Maravilha ainda sem muito contato com o mundo moderno. Para uma Diana moderna, acrescente perícias como Computador e Pilotagem (em *M&M*) ou Máquinas (em *3D&T*).

Mutantes & Malfeitores — NP 15

For 40 (+15), Des 26 (+8), Con 40 (+15), Int 18 (+4), Sab 18 (+4), Car 20 (+5)

Resistência +15, Fortitude +17, Reflexos +10, Vontade +9

Perícias: Acrobacia +20, Cavalgar +13, Conhecimento (teologia e filosofia) +12, Diplomacia +17, Escalar +19, Idiomas 8 (inglês, espanhol, grego...), Nadar +19, Notar +8, Sobrevivência +8.

Feitos: Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Atraente, Interpor-se, Mudança Rápida.

Poderes: Dispositivo 10 (braceletes; difícil de perder), **Dispositivo 5** (Laço da Verdade; fácil de perder), **Imunidade 8** (doenças, envelhecimento, venenos, todas as condições ambientais), **Super-Força 10**, **Voo 10**.

Braceletes: **Deflexão 10** (todos os ataques corpo-a-corpo e à distância; Ação Livre, Reflexão)

Laço da Verdade: **Armadilha 15** (Alcance [toque]; Alcance Estendido 5, Coleira, Poder Alternativo, Reversível); **Poder Alternativo: Controle Mental 15** (Consciência; Limitado a alvos enredados; Limitado a impedir que mintam).

Combate: Ataque +15, dano +15 (desarmado), Defesa 25, Iniciativa +8.

Pontuação: Habilidades 102 + Perícias 15 + Feitos 6 + Poderes 103 + Salvamentos 9 + Combate 60 = 295.

3D&T — 30N

F6, H5, R6, A3, PdF0; 40 PVs, 30 PMs.

Vantagens: Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras, Voo; Esporte, Idiomas, montaria, história, teologia.

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis).

Itens Mágicos: *braceletes* (fornecem A+1 e a vantagem Deflexão), *Laço da Verdade* (fornece a vantagem Paralisia; qualquer alvo paralisado não consegue mentir).

GUILHERME DEI SVALDI

RED BOX

Clãs e samurais.
Tragédia e dever.
Sangue e honra.

Viaje a um Japão feudal trágico e sangrento, onde a guerra entre os clãs pode ser sutil e devastadora. Monte e administre sua própria província e clã, com seu próprio daimyo, samurais, geishas e intrigas. Lute e represente a violência e drama das disputas dinásticas.

Do aclamado autor **John Wick**, Blood & Honor utiliza um sistema de regras simples e elegante, com apostas e narrativa compartilhada para você e seus amigos contarem juntos memoráveis histórias através das gerações.

PRÉ-VENDA
CLIQUE AQUI PARA COMPRAR

Blood & Honor

UM JOGO DE TRAGÉDIA SAMURAI

A Ilha do Umbral de Fogo

Parte 3

Uma rocha toma forma no horizonte. Aos poucos, os olhos diferenciam a vegetação tropical da ilha, que escala sua parede de montanhas e seu maior pico: um imenso vulcão a 700 metros do nível do mar.

É hora de os heróis explorarem a lendária Ilha do Umbral de Fogo, lar de uma antiga cidadela anã e de um portal para outro plano. Aqui, colocarão suas habilidades à prova e disputarão com outros aventureiros quem é o melhor.

Esta é a terceira parte de *A Ilha do Umbral de Fogo*, uma aventura para *Tormenta RPG*. Na primeira parte, publicada na Dragão Brasil 118, os personagens viram um cartaz com um convite para uma jornada até a Ilha do Umbral de Fogo, famosa por conter ruínas com tesouros incríveis. Na segunda parte, publicada na DB 119, os personagens empreenderam a jornada até a ilha, enfrentando perigos tanto do mar quanto de dentro do navio.

Agora, os aventureiros terão um tempo limitado para explorar a ilha e descobrir o plano maligno que envolve o seu portal e criaturas elementais do fogo. Prepare-se para muita exploração... e perigo!

Para jogar esta aventura você precisa apenas do livro básico **Tormenta RPG**, mas se quiser usar os encontros aleatórios, irá precisar do **Bestiário de Arton Vols. 1** e **2**.

Introdução

Uma expedição com um patrocinador misterioso partiu de Sambúrdia rumo à Ilha do Umbral de Fogo. Lendas dizem que este local abrigava uma cidadela anã conhecida por possuir um portal para o plano Elemental do Fogo.

Ao mesmo tempo que expedição ocorre, um meio-dragão, filho de Sckhar parte para a ilha com o seu séquito, com o objetivo de absorver o poder do fogo e utilizá-lo para ajudar o seu pai.

A terceira parte da aventura é aquela que a nomeia. Ela começa quando os heróis chegam na ilha. A partir disso, eles terão 15 dias para explorar o lugar, enquanto desvendam a força misteriosa e militar que vaga por seu território. Os outros aventureiros e PdMs da parte 2 continuam sendo importantes aqui (e ganharão ainda mais importância no futuro).

Esta parte é mais focada em exploração e requer uma preparação maior do mestre, explorando as ideias e o mapa (veja a seguir) para desenvolver sua própria versão da ilha. Ao longo das próximas páginas você vai encontrar muitas informações sobre cada uma das regiões, além de fichas de inimigos e perigos que os heróis encontrarão ao longo da jornada.

Para jogar a Parte 3, você vai precisar de *Tormenta RPG* e dos dois *Bestiários*. O *Guia da Trilogia, o Manual do Malandro* e o *Manual do Combate* podem expandir a experiência com suas regras extras.

Parte 1: A Chegada

O Flecha Vermelha *navega ao redor da ilha. A volta permite que os aventureiros observem as belezas tropicais do local, cheio de pássaros coloridos e vegetação exuberante. Porém, há elementos que chamam atenção dos aventureiros: criaturas voadoras grandes demais para serem pássaros, cavernas gigantescas e construções abandonadas na costa. Tudo à espera de exploradores hábeis.*

Assim que a volta é realizada, o capitão inicia uma votação para decidir qual será o ponto em que o navio irá atracar. Essa decisão cabe aos PJs, mas aproveite para interpretar a opinião dos PdMs. As opções são: uma rocha próxima da costa que é manchada de branco; uma bela praia; uma cidade portuária abandonada com um farol aceso.

Assim que os PJs decidirem, passe para a próxima parte. Caso queira, peça testes de Percepção (CD 25, ou 10 com uma luneta), para os jogadores identificarem pontos de interesse em cada área.

Parte 2: Explorando a Superfície

A Ilha do Umbral de Fogo é tropical, por isso é quente e úmida. Sua exploração vai demorar, graças a suas dimensões como a de um pequeno reino (94 km de largura e 50 km de comprimento). A área sul é alta e possui muitos picos e planaltos, enquanto a área norte é mais litorânea e baixa. Há uma terceira região, o subterrâneo. A seguir, você verá tabelas de encontros para cada uma das regiões e informações dos pontos de interesses em cada lugar.

Região Norte

A. Recanto das Sereias

Esta rocha com manchas brancas é alvo de migrações de pássaros de toda Arton. Este fato já iria atrair estudiosos de Tanna-toh por si só, porém aventureiros às vezes buscam algo mais concreto.

Além do fato curioso acima, o local é o centro de uma cidade submersa de sirenas (sereias e tritões), que são inimigos dos homens-peixe da **área B**. A interação aqui pode ser perigosa, pois sereias têm formas rápidas de acabar com tripulações de navios. Para garantir a segurança, águas-vivas gigantes ficam a poucos metros da superfície protegendo os sirenas.

Encontros Aleatórios — Região Norte (NE Médio: 5)

d%	Encontro	NE Médio
01-07	Nham (1d6 frutas que curam 1d4 PV cada)	—
08-14	Blerg (1d6 frutas que causam a condição enjoado por 1d10 horas; Fortitude CD 15 evita)	—
15-21	2d10 anões esqueletos	5
22-28	Chuva fraca que dura 1d4x10 minutos	—
29-35	1 javali (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 70)	2
36-42	1 dríade (*Bestiário de Arton, Vol. 1*, p. 62)	4
43-49	1d8 caranguejos gigantes	6
50-56	1d6 anões nativos e 2 anões zumbis (*Bestiário de Arton, Vol. 1*, p.126)	6
57-63	1d10 girallon (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 70)	8
64-70	1 orquídea carnívora (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 90)	9
71-77	Chuva forte que dura por 1d8 horas	—
78-84	1d4 besouros gigantes (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 19)	10
85-91	2 ursos da caverna (*Bestiário de Arton, Vol. 1*, p. 118)	12
92-100	Defensor da cidade	9

B. A Praia Verde

Um aventureiro com a perícia Conhecimento (estratégia) ou Sobrevivência logo percebe a vantagem estratégica desta bela praia de água limpa. Um ataque aqui é facilmente detectável e fortificações ficam bem protegidas.

Alguns golens-árvore (*Bestiário de Arton Vol. 2*, p. 55) povoam a floresta ao redor. Eles evitam problemas. O verdadeiro perigo aqui são os *homens-peixe* (*B2,* p. 62), que fazem rituais toda noite num navio de guerra tombado próximo a um rio.

Lá dentro, há um polvo gigante zumbi, que os homens-peixe acreditam ser um dos arautos de seu deus, Piscigero. A criatura poderosa possui várias oferendas religiosas, mesmo que ela mesma não ligue para o tesouro. Caranguejos gigantes também fazem parte da flora local.

C. Roched'água

Esta cidade tomada pela vegetação já foi um dos poucos portos anões de toda Arton! Roched'água possui um grande farol hexagonal que bilha com chamas mágicas. É difícil ignorar a visão de um local tão impressionante. Algumas casas são sustentadas por vigas de madeira sobre o mar; outras são apenas muros e vigas que resistiram a destruição.

A cidade possui animais selvagens como o perigo mais constante. Num rio próximo, um grupo de stirges põe seus ovos e ataca quem quer que se aproxime (*B2*, p. 114). Outros perigos incluem esqueletos de anões que morreram no local e um golem que defendia a cidade.

As casas que resistiram ao tempo muitas vezes estão trancadas (Ladinagem, CD 20) e possuem tesouros mundanos, como o de um encontro de nível 2 ou 3. O farol, possui uma passagem secreta para o subterrâneo (Percepção CD 25). Lá, no cadáver de um antigo clérigo de Oceano, há um pingente mágico (veja o quadro acima).

Pingente de Oceano

Este item exala um constante cheiro de mar. O usuário do item recebe o efeito da magia *respirar na água* e percepção às cegas 9 m quando está debaixo d'água.

Aura Tênue; Criar Itens Maravilhosos, Devoto de Oceano, *respirar na água.* 4.500 TO.

D. As Lagoas do Rei

Essas três lagoas no centro da ilha dividem duas regiões geográficas claramente diferentes. A Lagoa Leste é lar de um sátiro (*Bestiário de Arton, Vol. 1*, p. 61) e de animais pacíficos. A Lagoa do Centro possui uma tribo de trolls (*B1*, p. 116) que usam anões como escravos há cem anos. Por fim, a Lagoa Oeste possui uma hidra de 5 cabeças (*B1*, p. 81) que usa o local de morada. Esta criatura expulsou um grupo de homens-sapo da região. Caso os PJs derrotem a hidra, os homens-sapos vão considerá-los heróis.

Porém, o que chama mais atenção na área é uma imensa estátua de um anão mesclada ao paredão natural. O local é túmulo do primeiro rei daquele local e hoje serve de morada para uma salamandra

.A
.B
.C
.D
.E
.F
.G
.H
.I
Norte

nobre que considera aquele o único local digno de sua presença na ilha. Ali dentro, está o túmulo amaldiçoado do antigo rei.

O túmulo amaldiçoa quem abri-lo, impondo uma penalidade de –2d4 em uma habilidade definida aleatoriamente (role 1d6, sendo "1" Força, "2" Destreza e assim por diante). Um teste de Vontade contra CD 25 anula a maldição. A maldição é permanente, mas pode ser removida por uma magia *remover maldição*. O corpo do rei anão possui a seguinte armadura mágica.

Armadura do Rei Anão

Esta *meia-armadura +1* realça as melhores características de um anão (mesmo em alguém que não seja da raça), concedendo um bônus de +2 em Constituição, Sabedoria e em testes de resistência contra magia.

Aura Moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *vigor do urso, sabedoria da coruja*. 10.750 TO.

E. Os Nativos

Esta área é dominada por uma tribo de anões selvagens e primitivos chamados de Tuwoka. Eles servem a Tenebra e por isso possuem hábitos estranhos: pintam-se de preto para que o sol não toque sua pele; usam máscaras que lembram rostos de criaturas da noite, e, talvez o mais estranho de todos, usam mortos-vivos como auxiliares em seu dia a dia.

A líder da tribo se chama Mama Tuwoka, uma anã anciã cheia de *piercings* no corpo. Um teste de Intuição (CD 15), indica que piercings são usados para medir idade no local. Quando não está em sua cabana, Mama Tuwoka é levada por um grupo de esqueletos numa liteira especial.

Um encontro com os anões pode envolver conversa ou combate — vai depender da postura e das capacidades diplomáticas do grupo. Mama Tuwoka conhece a ilha antes do acidente e pode trocar informações com os PJs. Também pode oferecer itens alquímicos e venenos na base do escambo. Caso os heróis auxiliem a tribo de alguma forma, vai presenteá-los com 1d4 esqueletos ou zumbis servos.

Região Sul

F. O Raiar dos Céus

Este local é o segundo ponto mais alto da ilha. Trata-se de uma montanha povoada por grifos (*B1,* p. 80) no cume e por ursos-coruja (*B1*, p. 118) no sopé.

A escalada já é um perigo por si só, envolvendo testes de Atletismo (CD 20 e 25) e grandes quedas que tornam qualquer combate algo mortal. Porém, testes de Conhecimento (natureza) (CD 15) indicam o alto valor de mercado dos ovos dos grifos e até de um treinado.

Um aventureiro pode tentar domar um grifo. Isso é um processo difícil e demorado. Em termos de regras, envolve um teste estendido de Adestrar Animais (CD 25, seis sucessos exigidos) em que cada teste representa uma semana. Um grifo treinado pode ser vendido por 2d6 x 1.000 TO.

G. Garganta do Demônio

A garganta do demônio é uma imensa caverna com abertura pelo mar. Em seu interior, um capitão habilidoso pode esconder até dois navios de grande porte. Anos atrás, dois piratas perceberem este potencial, e desde então usam o local como esconderijo.

Além do porto, a garganta possui um verdadeiro vilarejo pirata, com casas, tavernas e prisões. Todo o local é organizado pelos dois líderes piratas: Lisbela, uma pirata com poderes mágicos; e Thurin, um anão que ama armas de fogo. Eles espalharam armadilhas e sinais para avisar a todos de uma possível invasão e vão usar do ambiente para deter qualquer inimigo que ousar atacá-los.

Encontros Aleatórios — Região Sul (NE Médio: 6)

d%	Encontro	NE Médio
1-7	Chuva fraca que dura 1d4x10 minutos	—
8-14	1d4 lobos das cavernas (*Bestiário de Arton, Vol. 1*, p.95)	5
15-21	1d4 thoqqua (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 116)	5
22-28	1 mantícora (*Bestiário de Arton, Vol. 1*, p.96)	6
29-35	1d4 grifos (*Bestiário de Arton, Vol. 1*, p.80)	6
36-42	Paredão	7
43-49	Ancião das rochas (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 10)	8
50-56	Desmoronamento	8
57-63	2d4 piratas	8
64-70	1d4 fantasmas (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 44)	9
71-77	1d8 paraelementais do magma Médios (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 96)	9
78-84	1d8 paraelementais da fumaça (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 92)	9
85-91	1 elemental do fogo ancião (*Bestiário de Arton, Vol. 1*, p.52)	11
91-97	1 salamandra nobre e 1d4 salamandras plebeias (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 109)	10
98-100	Rakar, o dragão de magma guardião	10

H. Bigorna de Aço

A Bigorna de Aço é um prédio negro que cospe fumaça o tempo inteiro. Ele servia como uma das várias forjas da ilha e hoje em dia está reativado e serve como produtor de armamentos para Khillian e seus servos. Salamandras (*B2*, p. 109) e taalags (*B2*, p. 115), duas raças que se odeiam, foram forçadas a trabalharem juntas nesse local.

Qualquer invasor que entre na Bigorna deve um teste de Fortitude (CD 20) ou ficará fatigado pelo calor extremo do lugar. Lá dentro, os inimigos possuem +1 no ataque graças aos equipamentos obra-prima que possuem. Equipamentos mundanos são achados com facilidade. Além disso, há um laboratório arcano num dos andares, ao lado de uma fazenda de monstros da ferrugem (se possuir o **Manual do Arcano**, considere-o um laboratório arcano de 4ª categoria). O item mais valioso que o grupo pode encontrar no local é um escudo mágico chamado *Ignem*. Veja o quadro na página seguinte para sua descrição.

Ignem

Um *escudo pesado da resistência ao fogo +2*, forjado para parecer o rosto de um anão assoprando uma vela. Possui um poder único, que permite que o PJ gaste 1 ponto de ação para torná-lo um *escudo pesado da resistência ao fogo aprimorada +3* durante 1 minuto.

Aura Poderosa; Criar Armas e Armaduras Mágicas; *resistência a energia.* 22.315 TO.

I. A Fortaleza do Umbral de Fogo

Uma poderosa fortaleza se ergue no ponto mais alto da ilha. O local é perigoso e parece vir de outro mundo, sua arquitetura anã e fortificações se misturando ao cheiro de enxofre e ao calor vulcânico. Chegar ao local exige testes de Atletismo (CD 20), porém para cada passo da subida os PJs terão que fazer testes de Furtividade (CD 20) ou serão detectados.

A vegetação é escassa. A movimentação constante de tropas de criaturas do fogo tornou o lugar uma paisagem desolada e mortal. Apenas as partes mais baixas abrigam vegetação e cavernas com fontes termais, algumas com temperaturas amenas, outras mortais. Claramente há algo acontecendo na fortaleza, porém um teste de Int (CD 15) ou Conhecimento (Estratégia) (CD 10) revela que invadir o local com um grupo pequeno é suicídio.

As tropas incluem salamandras, elementais (*B1*, p. 52) e outras criaturas de fogo, inclusive Rakar, um dragão bestial, feito de magma.

Encontros Aleatórios — Subterrâneo (NE Médio: 6)

d%	Encontro	NE Médio
01-07	1d8 anões esqueletos	2
08-14	Fosso profundo (*Módulo Básico — Edição Revisada*, p. 236)	2
15-21	2d4 aranhas gigantes (*Bestiário de Arton Vol. 1*, pág. 16)	2
22-28	1d4+1 morcegos da selva	4
29-35	1 mímico (*Bestiário de Arton Vol. 2*, p. 82)	5
36-42	1d8 vaghar (*Bestiário de Arton Vol. 2*, p. 119)	6
43-49	Parede instável (*Módulo Básico — Edição Revisada*, p. 236)	6
50-56	1 estrangulador das cavernas	7
57-63	1 pudim negro (*Bestiário de Arton, Vol. 1*, p.107)	7
64-70	1 sombra maior (*Bestiário de Arton, Vol. 1*, p.109)	8
71-77	Desabamento de teto (*Módulo Básico — Edição Revisada*, p. 236)	9
78-84	2d8 thoqqua (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 116)	9
85-91	1 defensor da cidade	9
91-97	1 morgue (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 82)	9
98-100	1 pirâmide gelatinosa (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 100)	10

Parte 3: A Cidade Subterrânea

A Ilha do Umbral de Fogo é um marco para a civilização anã, pela existência na superfície de vilarejos e construções da raça. Mas estamos falando de anões... e suas maiores cidades sempre estão no subterrâneo. Criada depois que o primeiro rei da ilha expulsou um poderoso aracnarcano de seu lar, esta cidade cresceu de forma geométrica e organizada.

Hoje em dia, grande parte de sua imponente beleza foi perdida graças a tremores e erupções. Mas ainda é possível encontrar rios subterrâneos, grandes construções e guildas de ofícios anões. A cidade possuía até mesmo um sistema de transporte público no passado!

Depois da grande erupção, o aracnarcano que aqui vivia retornou, e agora é o rei do subterrâneo. Seu nome é Latrodectus.

A. A Balança de Khalmyr

Um imenso monumento em homenagem ao Deus da Justiça se ergue num anfiteatro com vista para toda a cidade. Uma balança iluminada por um globo mágico possui oferendas a Khalmyr deixadas há gerações. Um teste de Conhecimento (religião) (CD 15) revela que a luz é na verdade um Luminar (*B2*, p. 11). A criatura seguirá um herói LB ou LN que rezar no altar.

Caso alguém roube as oferendas, uma armadilha é ativada.

Expurgo de Infiéis: Vontade (CD 20) reduz à metade; 1d8 de dano em Constituição e Sabedoria; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 25); ND 4.

Nas cavernas próximas, vive uma tribo de trogloditas (*B1*, p. 114).

B. O Zigurate dos Mortos

Este imenso zigurate servia de mausoléu para os mortos da cidade. Seus cinco andares se ligam à cidade por pontes com algumas luzes mágicas ainda funcionando. Esqueletos, principalmente de anões, mas também de outras criaturas, são o perigo mais constante aqui (*B1*, p. 38). Numa das pontes, há o esqueleto de um wyvern com poções em suas asas — uma defesa contra intrusos colocada por Latrodectus.

O zigurate possui símbolos de Tenebra e objetos ligados aos devotos da Deusa das Trevas. Um mestre com acesso ao **Manual do Devoto** pode colocar objetos litúrgicos como tesouro nessa área. Cada andar possui a magia *alarme* em sua entrada, o que alerta todos os inimigos nas proximidades. No último, há um escritório de pedra negra usado de covil por um esmaga-ossos (*B2*, p. 40). Aqui, os PJs podem encontrar um martelo chamado *Castiga Defunto* (*martelo de guerra de adamante antimortos-vivos +1*).

C. As Torres de Defesa

Essas três torres irmãs serviam de quartel general e centro de treinamento para a milícia anã na ilha. As torres possuem cinco, sete e dez andares, e eram ligadas entre si por pontes nos andares pares. Por dentro não existem escadas, apenas rampas. Tudo para facilitar o trabalho dos faxineiros do local (pirâmides gelatinosas; *B2*, p. 100).

Quando Latrodectus tomou a cidade, as torres entraram num modo de defesa. Por isso, várias armadilhas pode ser encontrada por aqui. Alguns

soldados voltaram como mortos-vivos, incluindo capitães que se tornaram poderosos inumanos (*B1*, p. 84). Os PJs podem encontrar armas marciais e exóticas aqui, além de armaduras e objetos mágicos utilitários escondidos nas salas dos oficiais.

D. A Periferia

Uma cidade comercial atrai todo tipo de gente, mesmo que seja uma cidade comercial anã. Membros de outras raças sofriam preconceito e tiveram que criar o seu próprio bairro, junto de alguns anões pobres e endividados. Muitas casas usavam cogumelos e pau a pique em suas construções, hoje sendo tudo que restou do lugar desolado.

Pelas vielas deste lugar, um defensor da cidade vaga ainda a protegendo de intrusos. Entre os perigos que vagam por aqui estão ratos gigantes (*B1*, p. 108) e aparições (*B1*, p. 14). Um herói pode tentar usar o caule de cogumelos para construir um escudo como o exemplo abaixo.

Escudo de Cogumelo

Feito do caule de um cogumelo gigante, este escudo é tão resistente quanto um escudo comum, de madeira ou aço, e possui algumas capacidades extras. Ele ilumina o caminho como uma tocha e, uma vez por dia, pode soltar esporos, deixando o usuário sob um efeito igual ao da magia *escudo entrópico*.

Materiais: Caule de um cogumelo gigante, Kit de Artesão Obra-prima.

Preço: 900 TO (escudo leve), 1.000 TO (escudo pesado).

E. O Domínio do Aracnídeo

Latrodectus, o aracnarcano, transformou a antiga sede do governo anão em seu ninho. O local mantém um ar nobre, porém decadente, cheio de teias gigantescas. Latrodectus valoriza joias e arte e por isso vive vagando pelo local, escolhendo o que vai vestir a cada dia.

Os principais servos do aracnarcano são aranhas gigantes (*B1*, p. 16) e esqueletos anões. Ele também mantém vinte anões como escravos há décadas. As armadilhas que povoam seu lar são teias, *brumas da insanidade, armadilhas ilusórias* e *gases venenosos* (*Tormenta RPG*, p. 236). Latrodectus é cruel e lutará em algum lugar que tenha vantagem. Qualquer criatura que o auxilie tem uma chance de 2 em 1d6 de estar sobre o efeito da magia *lacaio armadilha*. Seu tesouro está nos antigos aposentos do rei. Ele possui tesouro triplicado para o seu nível.

Parte 4: O Ritual de Khillian

Nos últimos dias da exploração, a Ilha do Umbral de Fogo começa a sofrer poderosos tremores. Além disso, os céus escurecem e a temperatura aumenta. Os personagens percebem que há algo errado, e tudo indica que a fonte do problema está no ponto mais alto da ilha...

O grupo ainda não sabe, mas trata-se de Khillian fazendo um ritual. O grupo deve impedi-lo, mas para isso deverão se unir a aliados que fizeram durante a jornada.

Na próxima edição, a conclusão da aventura *A Ilha do Umbral de Fogo*!

Fichas

Água Viva Gigante — ND 6

Animal 8, N; Grande, desl. 9m natação; PV 88; CA 15; corpo-a-corpo: tentáculo +10 (1d6+8 mais veneno) ou 4 tentáculos +8 (1d6+8 mais veneno); hab. agarrar aprimorado (bônus +14), RD 5/corte e perfuração, veneno (1d4 de Con; Fort CD 19 evita), visão na penumbra; Fort +11, Ref +8, Von +4; For 18, Des 15, Con 21, Int 1, Sab 11, Car 1.

Perícias & Talentos: Furtividade +6 (+26 na água), Iniciativa +6, Percepção +11.

Tesouro: nenhum.

Anão Esqueleto — ND 1/2

Morto-vivo 1, N; Médio, desl. 6 m; PV 6; CA 14; corpo-a-corpo: machado anão +2 (1d10+2, x3) ou machado anão +0 (1d10+2, x3) e garra +0 (1d4+2); hab. RD 5/esmagamento; visão no escuro; Fort +0, Ref +2, Von +0; For 15, Des 15, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Perícias & Talentos: Iniciativa +6, Percepção +0.

Tesouro: nenhum.

Caranguejo Gigante — ND 2

Animal 4, N; Médio, desl 9m, 9m natação; PV 24; CA 19; corpo-a-corpo: pinça +6 (1d8+5) ou 2 pinças +4/+4 (1d8+5); agarrar aprimorado (bônus +10), constrição, visão na penumbra; Fort +6, Ref +5, Von +2; For 16, Des 13, Con 15, Int 1, Sab 10, Car 2.

Perícias & Talentos: Iniciativa +3, Percepção +7.

Tesouro: nenhum.

Piratas — ND 2

Humano, Plebeu 1/Capanga 3, CM; Médio, desl. 9m; PV 20; CA 18/20 (+2 nível, +2 Des, +1 Esquiva, +3 armadura), corpo-a-corpo: espada curta brutal +8 (1d6+7, 19-20); à distância: pistola +5 (2d6+2, 19-20/x3); hab. ataque furtivo brutal +2d8, cara feia +4, rápido e rasteiro +4; Fort +4, Ref +6, Von +0; For 18, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 7, Car 8.

Perícias & Talentos: Acrobacia +9, Atletismo +11, Iniciativa +9, Intimidação +8, Percepção +5; Corrida, Esquiva, Foco em Arma (espada curta), Mobilidade.

Rápido e Rasteiro: +4 em Iniciativa, CA e jogadas de ataque e dano na primeira rodada.

Equipamento: couro batido, espada curta brutal, pistola, munição x5.

Capitão Thurin, o Barbado — ND 7

Anão, Guerreiro 8, LM; Médio, desl. 6m; PV 87; CA 23; corpo-a-corpo: machado anão +11 (1d10+6, x3); à distância: mosquete +16 (2d8+11, 17-20/x3); hab. +4 na CA contra adversários grandes ou maiores; +4 em resistências contra magias e venenos, visão no escuro; Fort +10, Ref +9, Von +5; For 14, Des 20, Con 19, Int 14, Sab 12, Car 13.

Perícias & Talentos: Acrobacia +15, Atletismo +12, Iniciativa +16, Ofício (marinheiro) +12, Percepção +12; Acerto Crítico Aprimorado (mosquete), Especialização em Arma (mosquete), Foco em Arma (mosquete), Granadeiro, Na Mosca, Rapidez de Recarga, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica.

Equipamento: armadura completa, machado anão obra-prima, mosquete magistral, munição x5.

Lisbela, a Arcana do Mar — ND 7

Qareen, Swashbuckler 2/Feiticeira 4/Maga de Combate 2, NM; Médio, desl. 9 m; PV 44; CA 24; corpo-a-corpo: cimitarra +10 (1d6+8, 16-20); hab. desejos, evasão, golpe arcano (quando usar um ataque em arco pode lançar a magia *lâmina afiada* como ação livre), pequenos desejos, resistência a frio e ácido 5, *voo* 1/dia; Fort +6, Ref +10, Von +4; For 10, Des 18, Con 14, Int 18, Sab 10, Car 23.

Perícias & Talentos: Acrobacia +15, Atletismo +11, Diplomacia +17, Enganação +17, Furtividade +15, Identificar Magia +19, Iniciativa +25, Ofício (marinheira) +15, Percepção +11; Acuidade com Arma, Conhecimento de Golpes x2 (ataque em arco, degolar, golpe baixo, ripostar; PE: 6), Entrada Triunfal, Foco em Perícia (Iniciativa), Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido.

Magias: 1º — *arma elemental*, *área escorregadia*, *estrepes mágicos*, *gagueira de Raviollus*, *imagem silenciosa*, *leque cromático*, *mísseis mágicos*, *retirada estratégica**; 2º — *crânio voador de Vladslav*, *raio de ácido maior**; 3º — *combustão em massa**, *lâmina afiada*; *PM:* 24. *CD:* 16 + nível da magia.

Equipamento: cimitarra de mitral preciso, *luvas da destreza +2*.

Defensor da Cidade — ND 9

Construto 12, N; Grande (alto), desl. 9m; PV 102; CA 27; corpo-a-corpo: martelo de guerra +18 (3d6+15, x3); hab. imunidade a magia, redução de dano 10/adamante, visão no escuro; Fort +6, Ref +5, Von +6; For 28, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Perícias & Talentos: Iniciativa +5, Percepção +6.

Imunidade a Magia: um defensor da cidade é imune a magia, com as seguintes exceções. *Pedra em Lama* o deixa lento (como a magia *lentidão*) por 1d6 rodadas, *pedra em carne* anula sua RD por uma rodada e *lama em pedra* funciona como *cura completa*.

Rajada de Energia: uma vez a cada 1d4 rodadas, o defensor da cidade pode disparar um raio que causa 10d6+6 pontos de dano de essência numa linha de 18m. Criaturas na área têm direito a um teste de Reflexos (CD 16) para reduzir o dano à metade.

Tesouro: nenhum.

Estrangulador das Cavernas — ND 7

Monstro 9, CM; Grande (alto), desl. 6m, 6m escalada; PV 81; CA 25; corpo-a-corpo: mordida +12 (2d6+10) e 3 tentáculos +12 (1d8+10, alcance 6m); agarrar aprimorado, aparência de rocha (Percepção CD 40 para notar que não é rocha), Constrição, RD 10/adamante, resistência a fogo e frio 10, sensibilidade a luz, visão no escuro; Fort +9, Ref +9, Von +7; For 23, Des 16, Con 17, Int 3, Sab 16, Car 9.

Perícias & Talentos: Iniciativa +14, Percepção +15; Reflexos de Combate.

Tesouro: padrão.

Latrodectus, o Arcanarcano — ND 10

Monstro 4/Mago 7, LM; Médio, desl. 9m, 9m escalada; PV 71; CA 24; corpo-a-corpo: mordida +8 (1d6+4 mais veneno) e 6 garras +8 (1d4+4); imunidade a venenos, item de poder, resistência a magia +4, veneno (Fort CD 15, 1d8 em Força), visão no escuro; Fort +8, Ref +10, Von +11; For 9, Des 16, Con 12, Int 20, Sab 18, Car 16.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano e história) +18, Enganação +17, Iniciativa +17, Identificar Magia +23, Intuição +18, Percepção +22; Magias em Combate.

Magias Preparadas (M): 1º — *enfeitiçar pessoa*, *mãos flamejantes* (2d6+10), *mísseis mágicos* x3 (2d4+12); 2º — *despedaçar*; 3º — *relâmpago* x2 (6d6+10), *velocidade*; 4º — *escudo de fogo*, *enfeitiçar monstro*. *PM:* 24. *CD:* 15 + nível da magia.

Membros Múltiplos: graças aos seus seis braços, Latrodectus pode lançar duas magias por ação padrão.

Morcego da Selva — ND 2

Animal 4, N; Médio, Desl. 4,5m, 18m voo; PV 20; CA 19; corpo-a-corpo: +7 (1d6+4 mais sangramento); percepção às cegas 18m, sensibilidade a luz; Fort +5, Ref +8, Von +4; For 14, Des 19, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 7.

Perícias & Talentos: Iniciativa +6, Percepção +9; Acuidade com Arma, Pairar.

Sangramento: uma criatura atingida pela mordida de um morcego da selva fica sangrando. Deve fazer um teste de Constituição (CD 15) no início de cada turno; se for bem-sucedida, estabiliza-se. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano e continua sangrando.

Tesouro: nenhum.

Anão Nativo — ND 1

Anão, Plebeu 3/Ranger 1, N; Médio, desl. 6m; PV 29; CA 19; corpo-a-corpo: lança +4 (1d6+3); à distância: machadinha +6 (1d6+3, x3); características de anão, inimigo predileto (humanoides +2); Fort +6, Ref +5, Von +4; For 13, Des 16, Con 19, Int 10, Sab 14, Car 8.

Perigos

Desmoronamento

Pedregulhos desabam sobre os personagens, causando 15d6 de dano por esmagamento (Reflexos CD 25 para metade). Personagens treinados em Sobrevivência têm direito a um teste contra CD 20 para prever o evento, ganhando +5 no teste de Reflexos.

Paredão

Um paredão de rocha atravessa o caminho dos heróis. Escalá-lo exige um teste estendido de Atletismo (seis sucessos, CD 25). Falha indica queda e 10d6 pontos de dano.

Personagens voadores sobem o paredão automaticamente, mas precisam fazer um teste estendido de Reflexos (três sucessos, CD 20) para evitar fortes correntes de vento que podem jogá-los contra a parede. Falha causa 4d6 pontos de dano.

Perícias & Talentos: Atletismo +8, Furtividade +10, Iniciativa +5, Percepção +4, Sobrevivência +9; Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Equipamento: escudo leve, lança e machadinha.

Mama Tuwoka — ND 5

Anão, Clérigo 5, N; Médio, Desl. 6m (carregada por zumbis); PV 37; CA 15; corpo-a-corpo: bordão +2 (1d6+1); à distância: arco curto +7 (1d6+2, x3); canalizar energia negativa (5/dia, 3d6+2, Von CD 16), devoto (Tenebra), características de anão; Fort

+7, Ref +6, Von +3; For 8, Des 11, Con 12, Int 14, Sab 19, Car 18.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +10, Cura +12, Diplomacia +12 Iniciativa +2, Intuição +12, Percepção +6, Sobrevivência +8; Pontaria de Tenebra, Zumbificar.

Magias Preparadas: 1º — *compreender idiomas*, *curar ferimentos leves* x3, *espírito animal I**, *santuário*; 2º — *acalmar emoções*, *caveiras tenebrosas**, *restauração menor*; 3º — *criar mortos-vivos menor* x2, *convocar relâmpagos*. *PM:* 21. *CD:* 14 + nível da magia.

*Veja o **Manual do Devoto**.

Equipamento: arco curto, bordão, gibão de peles, flechas x20.

Polvo Gigante Zumbi ND 10

Morto-vivo 26, N; Enorme, desl. 6m, 15m natação; PV 208; CA 26; corpo-a-corpo: 4 tentáculos +17 (2d6+21) e mordida +19 (1d8+21); agarrar aprimorado (bônus +27), constrição, cortar tentáculos, poder dos devotos (criaturas Bondosas a 9m do polvo ficam abaladas), redução de dano 5/corte, resistência a frio 10, visão no escuro; Fort +13, Ref +15, Von +13; For 28, Des 16, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Perícias: Iniciativa +16, Percepção +13.

Cortar Tentáculos: com uma arma cortante, é possível atacar um tentáculo do polvo gigante zumbi para decepá-lo. Um tentáculo tem a mesma CA do corpo e PV 30, e se for reduzido a PV 0 é decepado. Quando isso acontece, o polvo sofre 30 pontos de vida e perde um ataque de tentáculo.

Tesouro: dobro do padrão.

Rakar, o Dragão de Magma Guardião ND 10

Espírito 16, N; Enorme, desl. 12m, 18m voo; PV 176; CA 31; corpo-a-corpo: mordida +23 (2d6+18 mais 1d6 de fogo, 19-20) e 2 garras + 23 (1d8+18 mais 1d6 de fogo); hab. imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, veneno e sono, percepção às cegas 18m, vulnerabilidade a frio; Fort +15, Ref +14, Von +9; For 31, Des 19, Con 21, Int 6, Sab 9, Car 10.

Perícias & Talentos: Iniciativa +12, Percepção +18; Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Trespassar, Vitalidade x2.

Baforada: cone de fogo de 9m, dano 8d12+8, Reflexos CD 22 para metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Piroclasma: para que perder tempo incendiando uma coisa de cada vez? Como uma ação completa, Rakar pode aquecer violentamente o ambiente ao seu redor, causando 4d6+8 pontos de dano por rodada a todas as criaturas e objetos a até 6m. A habilidade dura 1d6 rodadas. Criaturas na área têm direito a um teste de Fortitude (CD 23) para diminuir o dano pela metade.

Tesouro: nenhum.

JM TREVISAN
LOBO BORGES
RIPP
OS SEGREDOS NÃO VÃO FICAR EM SEU PASSADO
jamboeditora.com.br/manga/ledd/
BREVE ...

In Nomine

Organized Play

"ELES TÊM GRANDES PODERES,
PARA O BEM OU PARA O MAL,
MAS ELES SÓ SÃO PEÕES
DE PODERES AINDA MAIORES"

Participe da Campanha Oficial!
Eventos de lançamento a partir do dia 2 de junho
Saiba mais em **dimensaonerd.com.br**

DIMENSÃO NERD

STEVE JACKSON GAMES
www.sjgames.com

Sua coluna sobre o que há de mais interessante e desafiador no mundo dos jogos indie!

Histórias do Fim da Magia

A magia está morrendo e o Magus está morrendo com ela. Nós viajamos juntos para o reino de Umbra, onde a mágica nasceu.

O porquê de a magia estar morrendo, quem é o Magus e o motivo da ida para a Umbra são coisas que deverão ser decidido entre você e seus amigos.

Fall of Magic é um *story game* sobre um grupo de viajantes, enquadrado pelo autor **Ross Cowman** como um *social fantasy*, pois a experiência do jogo é primordialmente focada na relação entre os personagens, as culturas que são encontradas pela viagem, e como tudo isso os modifica através da história.

Antes de tudo, vale notar que *FoM* talvez seja um dos jogos da cena indie mais belos já publicados. Esta beleza, ao meu ver, emerge de uma harmonia eficiente entre todos os elementos: a mecânica, o tema, o forma da mídia na qual são apresentados como produto, os objetos e componentes necessários — que quando somados à agência individual de cada pessoa sentada à mesa, proporcionam uma experiência estética *sui generis*.

Seja de forma descontraída e divertida ou densa e reflexiva, grande parte desta experiência é subjetivamente determinada pela materialidade dos tais *objetos ilusórios*.

A maestria no design de um jogo certamente deriva em alguma instância, da capacidade de seu criador compreender estes potenciais e exercê-los conscientemente em seu ofício. Isto não significa que um o jogo deva ser necessariamente suntuoso ou sofisticado. Parte desta habilidade depende de o designer saber enxugar os excessos ao realmente essencial.

Fall of Magic é, portanto, um destes jogos: minimalista e elegante, e a materialidade intrínseca de seus componentes é essencial a sua experiência.

Uma fantasia intimista

Uma sessão de *FoM* se desenrola em um clima um pouco mais intimista e acolhedor do que em uma sessão convencional de RPG. É como aquele tipo de conversa que se tem entre amigos, serena, sem pressa, em que se abre o coração e expõem-se anseios e devaneios. Em que cada pessoa vai embora sabendo que agora conhece os amigos de uma forma um pouco mais profunda do que antes. O jogo é todo desenhado para que invariavelmente as pessoas acabem construindo uma ficção sobre aquilo que lhes é significativo. Senta-se para conversar sobre o que gostariam de ver na história, e sem perceber já a estão jogando.

Cada elemento pré-estabelecido pelo jogo — localidades, nomes, percursos — serve apenas como sementes temáticas, abertos à apropriação e interpretação de cada jogador. A arte, as ilustrações e o textos em destaque são suficientemente instigantes e ambíguos para que a individualidade de cada um preencha os espaços em branco, definindo a ficção.

São ferramentas efetivas para a experiência do jogo, e não estão lá apenas para meramente "ilustrar" o produto. Elas são o objeto totêmico para focar e inspirar a narração das cenas.

O mapa da jornada

O conteúdo da exótica caixa do jogo resume-se ao manual de regras, cinco moedas (marcadores em metal), um dado de seis lados, doze cartões de Localidade e um deslumbrante mapa estilizado, com um metro e meio de tecido enrolado como pergaminho.

Este formato de pergaminho, mais do que mera exuberância estilística, é a essência do jogo, como um tabuleiro cumprindo seu papel mecânico. É através dele que vai-se descobrindo a história e seus elementos à medida que, literalmente, ambos se desenrolam. O Mapa é composto de diversas Localidades. Cada Localidade contempla algumas Cenas, que por sua vez possui *story prompts* — elementos temáticos que deverão ser incorporados na descrição das Cenas.

Na Localidade de *Ravenhall*, por exemplo, você poderia escolher descrever uma Cena na *Ponte*, tendo apenas de acrescentar o *prompt "minha face no rio"*. Esta descrição deverá ser feita a partir da perspectiva de seu personagem e os outros jogadores são encorajados a lhe fazer perguntas e inclusive a participar como coadjuvantes. Mas em seu turno, a palavra final sobre a Cena é sua.

Alternam-se os turnos e quando uma rodada é completada, o primeiro jogador pode escolher descrever outra Cena naquela mesma Localidade ou mover o marcador do Magus através dos caminhos ramificados no mapa, para uma nova Localidade. Esta é a oportunidade para o jogador descrever uma Cena a partir da perspectiva do Magus, o personagem partilhado por todos e talvez o verdadeiro protagonista. Caso isso ocorra, todos os outros marcadores — e seus respectivos personagens — o acompanha em sua jornada, e uma nova rodada narrativa é iniciada.

Esta estrutura proposta não limita a experiência. Pelo contrário, como o foco narrativo mira na descrição pessoal com um ponto de vista mais subjetivo e íntimo dos protagonistas, o jogo estimula a exploração destes aspectos, como uma prosa poética nascida diretamente da personalidade de seu personagem, que utiliza você, jogador, como canal para expressá-la.

Fall of Magic é um exemplo primoroso de como a infante linguagem dos jogos narrativos oferece infinitas possibilidades de experiência ainda a se explorar. De como a reapropriação de outros elementos não tradicionais à cultura dos RPGs pode oferecer novas maneiras de se jogar, tão significativas quanto às que já conhecemos. E, por vezes, mais.

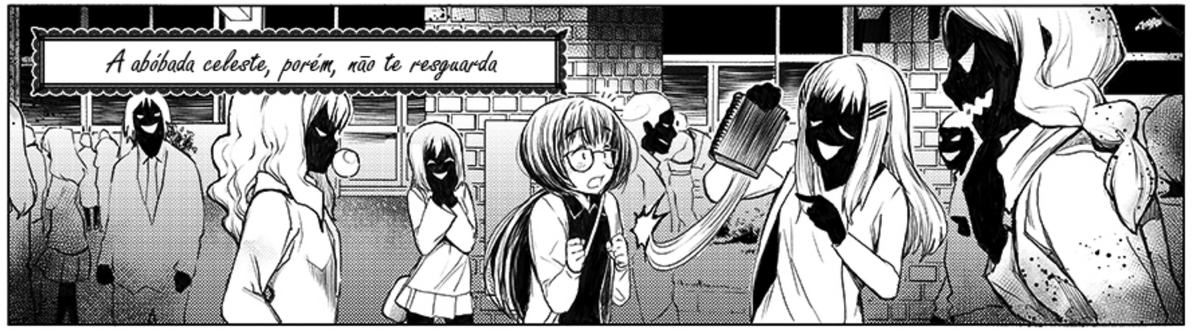
Fall of Magic foi financiado através do **Kickstarter** em 2015. Sua cópia física pode ser adquirida no **site do autor**. É um investimento que vale o custo aparentemente salgado. Ainda assim, como de praxe, Ross disponibiliza gratuitamente o *download* do conciso manual de regras (11 páginas) em inglês, francês, italiano e japonês.

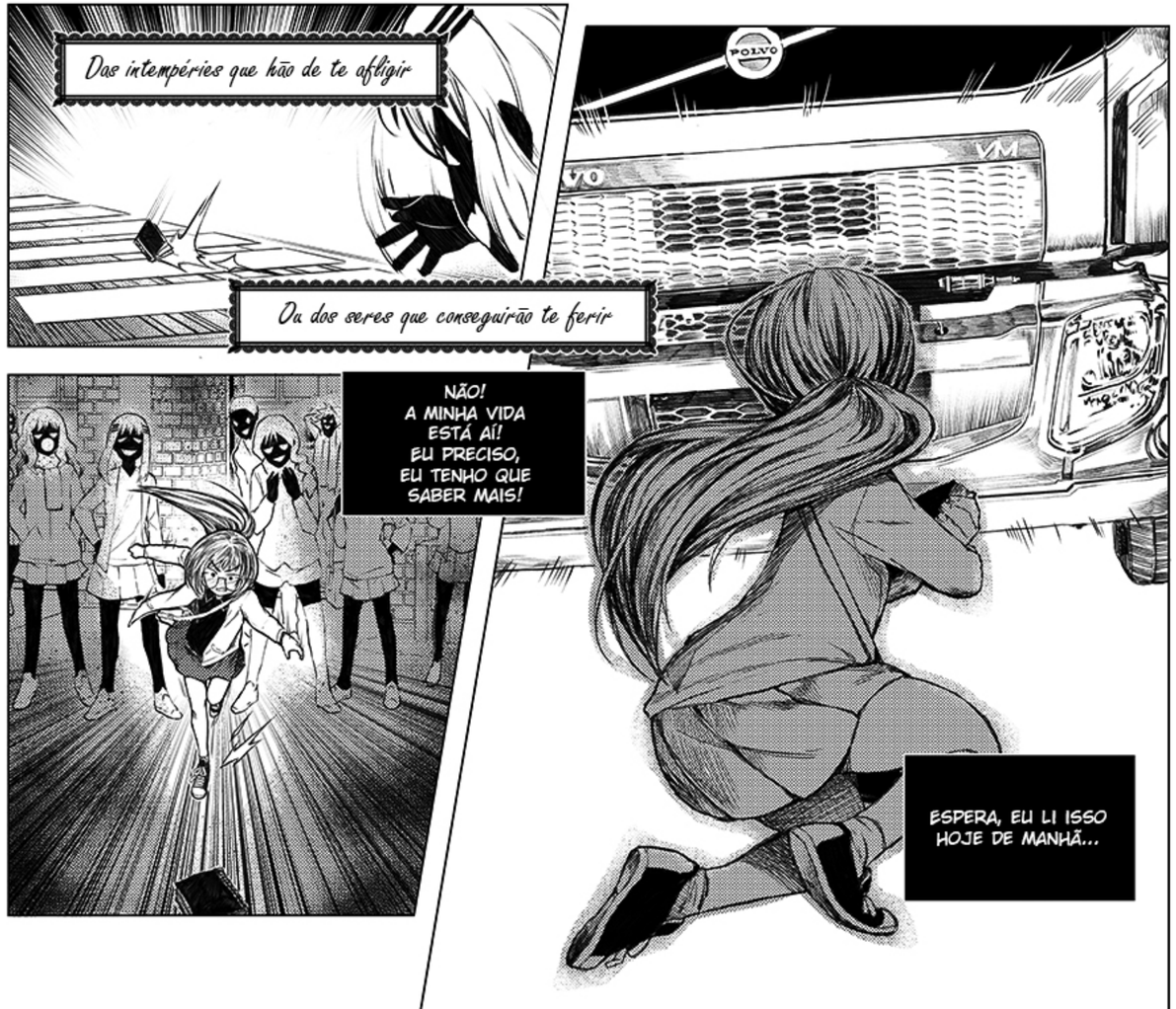
EDUARDO CAETANO

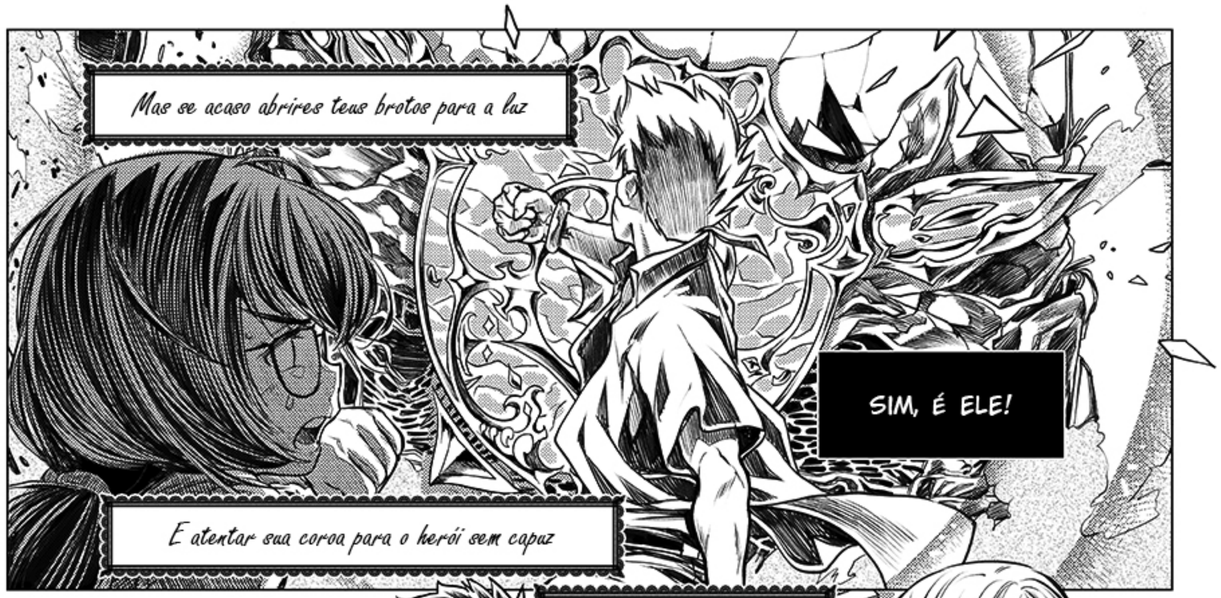
visite a página do autor no Patreon!

ACHO QUE POSSO DIZER QUE NÃO SOU UMA PESSOA COMUM.
O crepúsculo matutino passou
E a abóbada preencheu-se de carmim
QUANDO NASCI, MINHA MÃE MORREU PARA ME DAR À LUZ. MEU PAI ME CRIOU SOZINHO. ULTIMAMENTE VIVO NA CASA DOS MEUS AVÓS.
A querela dos anos transformou
COM CERTEZA NÃO SOU POPULAR. MAS PREFIRO ASSIM, PELO MENOS NÃO TENHO QUE INTERAGIR COM PESSOAS QUE NÃO GOSTO.
O vaso quebrado em jasmim
MAS, ÀS VEZES, ME SINTO TÃO SOZINHA...

ACHO QUE SE NÃO TIVESSE O MEU DIÁRIO EU NÃO AGUENTARIA ESSA VIDA.
ALIÁS, ESTE DIÁRIO...
A flor esqueceu o desabrochar
E voltou suas preces para mim
Com outras flores não quis se integrar
ELE COM CERTEZA É O PORQUÊ DE EU NÃO SER COMUM.
ELE É O MEU "FETICHE".
Nunca pertencendo ao jardim


A abóbada celeste, porém, não te resguarda


Das intempéries que hão de te afligir
Ou dos seres que conseguirão te ferir
NÃO! A MINHA VIDA ESTÁ AÍ! EU PRECISO, EU TENHO QUE SABER MAIS!
ESPERA, EU LI ISSO HOJE DE MANHÃ...


Mas se acaso abrires teus brotos para a luz
SIM, É ELE!
E atentar sua coroa para o herói sem capuz

VOCÊ ESTÁ BEM?
SI-SIM!
Encontrará um "vaso" que por ora te escuda

VAMOS, TEMOS UMA MISSÃO PARA FAZER!
JÁ VOU, POTT!
MEU DIÁRIO É UM FETICHE, ELE É CAPAZ DE VER PASSADO, PRESENTE E FUTURO EM FORMA DE SONETO.
QUERIA SABER POR QUE VOCÊ SEMPRE ME CHAMA DE "POTT"... ODEIO ESSE NOME.
POR QUE SERÁ? EU GOSTO MUITO.
Fim

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Aventureiros

Abraão Aires Urquiza De Carvalho
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adilson Weber
Adolfo Correa
Adriano Cleber Tume
Adriano Fernandes Da Silva
Adriano Ferreira Araujo
Adriano Jesus
Adriano Tavares
Adyson Ricardo Da Silveira Abreu
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Adi Gonçalves De Borba
Aislan Torres
Alan De França Santana
Alan Fred
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alex Myller Duarte Lima
Alex Rodrigo Rezende
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Melo De Brito
Allan Oliveira
Allan Razuk De Oliveira
Allan Rodrigo Dias
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alyson Marques
Alysson Lago
Alysson Pinto
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Corte
Anderson Evangelista
Anderson Fortes De Oliveira
Anderson Lima Oliveira
André Bonfim
Andre Da Silva Barbosa
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Nazareth De Almeida
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Turtelli Poles
André Vieira
Andrey Catellan
Andrio Santos & Jéssica Lang
Angelo Castelan
Angelo Gabriel Mari
Antonio Arleudo Costa
Antonio Figuero
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Argus Fernandes
Arielton Brito
Aroni Da Luz De Oliveira
Arthur De Andrade Arend
Arthur Electo De Moura Lima
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Chagas Pedroso
Augusto Santos
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bruce Azkan
Bruno B. Soraggi
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bertuga
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Meira Leite Filho
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Cotrim
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Parolini
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Trentini
Bruno Trombin
Bruno Venancio Lopes
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Capella
Caio Cruz
Caio Favero
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Santos
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Augusto Boson
Carlos Bergonzini
Carlos Daniel
Carlos F. Dos Santos
Carlos Junior
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Mendes
Carlos Pereira
Cauã Roca Antunes
Cedrick Cremonez Faria
Celso Antonio Martins
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto De Souza Coutinho
Charles Chu
Christian Medalha Justino
Christopher Kastensmidt
Cicero Dos Santos Leandro Junior
Ciro Fraga De Souza
Claudiapink Pinkmanicomio
Cláudio Alê
Claudio Quessada Cabello
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleder Sampaio Coelho
Cleison Rafael Da Silva Ferreira
Cleiton Chaves
Cleytton Cartanoly
Cristhian Heck
Cristian Drovas
Cristiano Alberti Linhares
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Dan Migueis
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Andrade Lima
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Marques
Daniel Pellucci
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Daniel Viana Rodrigues
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Domingues Quirino
Danilo Machado
Danilo Simonetti
Danilo Souza
Danilo Steigenberger
Danilo Vieira Battistini
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Cunha
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
David Sousa
Dayan Kirsten
Deivid Santos
Delso Vital Junior
Demian Machado
Denière Martins
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Dermeval Rafael Marques
Dettmann Mendes
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Dal Bianco
Diego Dos Santos Gonçalves Pacheco
Diego Fernandes Santos
Diego Goncalves
Diego Noura
Diego Pereira
Diego Rodrigues Pereira
Diego Santos
Diego Silveira Martins Marques
Diogo Augusto De Barros Lopes
Diogo Becker
Diogo Fernandes
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Luiz Barcellos Volpi
Diogo Peres Dos Santos
Diogo Rodrigues
Diogo Simas Machado
Douglas Marques
Douglas Marthim
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dragão Da Peste
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Ed Carlos Bicudo
Eddie Junior
Edimar Barbosa Miranda Junior
Edina Arouca
Edison De Souza Garcia
Edney “Interney” Souza
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Souto Da Silva Herter
Eduardo Tavares Machado
Elder Dolinski
Eliel Junior
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily Matias
Emir Beltrao Da Silva Neto
Enrico Tomasetti
Eric M. Souza
Erick Faria Teves
Ericki Haras
Érico De Paula Lima Campos
Erimar Lopes
Esley Da Silva Barboza
Evandro Gurgel
Everton Belo Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Casanova
Fábio Gicquel
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fábio Procópio
Fabio Rezende
Fábio Santana Queiroz De Araujo
Fabricio De Souza Lopes
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Antonio Da Silva Malandrin
Felipe Antoniolli
Felipe Bicca
Felipe Campelo Sabbado
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Fernandes
Felipe Ferreira De Oliveira
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lippelt Vieira
Felipe Lyra Esteves
Felipe Sousa
Felipe Torres Brigeiro
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Afonso
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Cabuto
Fernando De Castro Assis
Fernando Del Valle
Fernando Do Nascimento
Fernando Frontera
Fernando Junior
Fernando Sanches
Fernando Simões
Fernando Takao
Fernando Xavier
Filipe Itagiba
Filipe Muller
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues Cavalcante
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Pereira Sibioni
Flávio Alfonso Jr
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Karpinscki Gerab
Flavio Lopes
Flávio Nogueira
Flavio Simões
Francisco J. R. Santos
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Soares
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frederico De Faria E Silva
Frederico Fetter
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lima
Gabriel Lopes Dos Santos
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Martins De Oliveira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
George Leandro Luna Bonfim
Giancarlo Santos
Gilmar Pereira Do Lago
Gilmar Rocco
Giovanne Bittar Da Costa
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Giuseppe Cernicchiaro Palermo
Glauber Monteiro
Glauco Theodoro
Gobira Diego
Gregory Pereira Barbosa
Grupo Da Fortuna
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Andrade
Guilherme Barbero Alves
Guilherme Borges
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme De Castilhos Nunes
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Fernandes Rocha
Guilherme Furtado
Guilherme Henrique
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Zanchetta
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Boeing
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo Da Rocha Pereira
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Reis
Haniel Ferreira
Heber Marcos Queiros
Heitor De Almeida Francisco
Helder Poubel
Helton Medeiros
Henrik Chaves Gregorio
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Jamal Borges
Henrique Kpta
Henrique Miguel
Herick Pinho
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Higor Matheus Luvizotto Deni
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo Rosa
Humberto Meale
Iago Miranda De Freitas

Ícaro Das Neves Augusto
Igor Araujo
Igor Milen
Inácio Fëanor
Informática Para A Vida
Iran Eduardo
Isaac Barbosa
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ítalo Oliveira
Ivan Barros
Ivan Rafael Lovera
Ives Bernardelli De Mattos
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jadson Alves Cordeiro
Jaime Das Neves Calmon
Jamerson Azevedo Da Silva
James Mcbryan
Januario Neto
Jeann Paulo Klauss
Jeferson De Oliveira
Jefferson Alencar Da Silva
Jefferson Araujo Dutra
Jéssica Reinaldo Pereira
Jhonny Barros
João Ciocca
João Eugênio Córdova Brasil
João Freitas
Joao Gabriel De Oliveira
João Guilherme
João Paulo Silva
João Pedro Dos S. Thomé
João Rodrigues
João Soares
João Trindade
João Victor Neves
Jonathan Alves Mota
Jonathan Fried
Jonathan Goularte Silva
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonylson Pontes
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
José Eduardo Da Silva
José Everton Guimarães De Oliveira
Jose Leandro Nunes
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Ozorio Costa
José Paulo
José Rafael Batista Lebre Ferreira
Jose Ricardo Da Silva
Joseph Oliveira
Jota Sobreiro
Jozieli Weber
Juan Fenando De Moura Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Araújo
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Jurandir Aquino Dos Santos Junior
Kaede Kisaragi
Kaio Henrique Bernardo Falcão
Kalaires
Karen Soarele
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kauê Rodrigues
Kellisson Felipe
Lázaro Júnior
Leandro Dos Santos Mota
Leandro Ferraro
Leandro Moraes
Leilton Luna
Léo Cunha
Leo Lionhard
Leo Martins
Leonardo Almeida
Leonardo Almeida
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Augusto Garcia Leme
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Brocco
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Dos Santos Gedraite
Leonardo Henrique Nunes Vieira
Leonardo Maciel
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo S. Paula
Leonardo Silveira
Leonardo Vaccaro
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lipe Ragazzi
Luan Leme Silva
Luana Costa
Lucas Alvarez
Lucas Arruda
Lucas Correa Tonon
Lucas Danez
Lucas Gerei
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Mamede Barbalho
Lucas Marques De Camargos
Lucas Oliveira
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Santos Borba De Araujo
Lucas Serra
Lucas Silva De Deus
Lucas Teixeira Da Cunha
Lucas Zanotti
Lucca Bonachela
Luciano Portella Rodovalho
Luis Augusto De Lara Cavalcanti
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Silva
Luiz Alberto Flores Junior
Luiz Cláudio
Luiz Claudio Reis
Luiz Felipe Ribeiro Palmeira
Luiz Felipe Siqueira
Luiz Fernando Maehana
Luiz Fernando Taddeo
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Guilherme Mercurio
Luiz Paulo De Lima
Luiz Rafael
Luiz Wanderley Santos Gomes
Luiza Melki
Lutero Cardoso Strege
Lyonn Jarrie
Mackson Silva
Maicon Hackenhaar De Araujo
Maicon Nunes Rodrigues
Manoel Moura Da Silva Neto
Manoel Mozzer
Marcel Chamcham
Marcel Garibaldi
Marcel Gomes
Marcel Pinheiro
Marcelo Cardoso
Marcelo Drudi Miranda
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Falchetti
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Perin
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Marcio Moreira Guimarães
Márcio Souza De Vargas
Marco Antonio Fogaça
Marco Maron De Freitas
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Farias
Marcos Goulart Lima
Marcos Junqueira Braga
Marcos Mazo
Marcos Rodolfo
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Araujo Matildes
Marcus Botelho
Marcus Leopoldino
Marcus Vinicius De Mello Oliveira
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Felipe Rinaldi
Mario Hissashi Kajiya
Marlon Ricardo
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Carolino Melo
Matheus Coelho
Matheus De Assis Nunes
Matheus De Mattos Ribeiro
Matheus Francisco De Souza
Matheus Henrique Reis De Aleluia
Matheus Hobit
Matheus K. Steinbach
Mathias Barbato Bloch
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Carneiro
Mauricio Martins Jorge João
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Max Fischer
Max Freitas
Maykol Ronne
Mayra Farias Silva
Michael Wevanne Xavier De Santiago
Micheli Rick Dos Passos
Miguel Peters
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Nefhar Rocha Dos Santos
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nelson Nascimento
Nelson Teixeira Jr.
Nicolas Haagsma Haschaurek
Nicolas Lima Pacini
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique
Paulo Henrique Da Silva Pedro
Paulo Henrique De Holanda Dantas
Paulo Henrique Nunes
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto De Faria Junior
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Cherobim Dutra
Pedro Curcio
Pedro Da Costa Novaes
Pedro Henrique Canova Mosele
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Paulo Silva Pimentel
Pedro Victor Da Silva Ferreira
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael 47
Rafael Artur
Rafael Bezerra
Rafael Blotta
Rafael Cmb
Rafael Da Silva Moreira
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Dias
Rafael Ferraz
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Louriçal
Rafael Miranda
Rafael Monteiro
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Portella
Rafael Ricardo Martinho Vigil
Rafael Rocha Cespedes
Rafael Sangoi
Rafael Schreiber De Souza
Rafael Silva
Rafael Soares Da Costa
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Ramon Aranha Da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Batista
Raphael Carlos
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martinelli Barbosa
Raphael Soma
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Pinheiro
Raul Santana Lopes
Reginaldo Santiago
Remo Disconzi Filho
Renan Nicastri Ivo
Renata C B Lzz
Renato Cabral Lemos
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renato Venturini Matrangolo
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo De Oliveira Souza
Ricardo Maia
Ricardo Mallen Machado De Souza
Ricardo Pereira Ramalho
Ricardo Santos
Ricardo Telino Neves
Richard Lindo Godoy
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Roberto Marinho Oliveira
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Angeli
Rodolfo Araujo Rodrigues
Rodolfo Caravana
Rodolfo Moreira Cavalcante
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Bina
Rodrigo Borges De Castro
Rodrigo C K
Rodrigo Camilo
Rodrigo Canalle De Freitas
Rodrigo Colts
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo D'Amico
Rodrigo Lopes
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Araujo
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Luis Silva Siqueira
Ronaldo Akio
Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
Roque Francisco
Rubens Mateus Padoveze
Sairo Santos
Samuel Filizzola
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Ripoll
Sasukerdg Mendes
Saulo Cavalcanti
Sávio Batista
Sebastião Augusto Pedroso
Sérgio Augusto Rodrigues Junior
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Mello
Sérgio Pinheiro
Seuraul
Shade Graves
Shoyos, O Molho
Shur Stephano
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Sócrates Moura Santos Júnior
Solar Entretenimento
Soren Francis De Rezende Santos
Suko D. Lemon
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Teófilo Augusto Da Silva
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago De Oliveira Goncalves
Thiago De Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Duarte De Souza
Thiago Façanha
Thiago Fernandes Machado
Thiago Henrique
Thiago Justo Ceolin Da Cruz
Thiago Moura
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Paulino Dos Santos
Thiago Pkm
Thiago Roberto
Thiago Zenark Reis
Thomas Delfino Soares
Thyago Athayde
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Barbosa Da Fonseca
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tiago Soares
Tom Azevedo
Tomás Troppmair
Tony D'Avila De Souza
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vicente Fonseca
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Carneiro Ferreira
Victor Hugo Martins
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Vinicio Felix Justino
Vinícius Brazil
Vinicius Camargos
Vinicius Cesar Bellina
Vinicius Dinofre
Vinicius Eduardo
Vinícius Ferreira

Vinicius Freitas
Vinicius Freitas
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Lacerda
Vinicius Rodrigues
Vinícius Rodrigues De Freitas
Vinicius Rodrigues Gonçalves
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Moura Do Carmo
Vitor Oliveira Nascimento
Vitor Zel Calderaro
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Viviane Barbosa
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Chiba
Wagner Rodero Junior
Wallace Garradini
Wallison Viana De Carvalho
Walyson Velasco De Azevedo
Wanderson Teixeira Barbosa
Warnei Oliveira
Wefferson David De Souza Silva
Wel Rodrigues
Wellington Poi
Welson Pereira Dos Santos
Wesley Francisco Da Silva
Wilckens Monteiro Nascimento
Will
William Halter Batista
Willian Viana Neves
Woney Andrade Nunes De Souza
Yanes Tomaszewski De Souza
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega
Zai De Baixo

Conselheiros

Abelardo Dantas Álvares
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Guido
Adriano José Teixeira
Adriano Neves Quaresma Da Silva
Adriano Nogueira
Adriano Peres
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Alcione Cardoso
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandra Rodrigues
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Angelo
Alex Azevedo
Alex Eustáquio Gontijo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexander Rodrigues Oliveira
Alexandre Bonnamain
Alexandre Dos Santos Andrade
Alexandre Fernando Borges
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Nunes
Alexandre Pytel
Alexandre Santos
Alexandre Sarmento
Alexandre Silva Dias
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Alisson Belém
Álisson Morais
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Alonso Marinho Horta
Alysson Cunha
Alysson Silveira
Amanda Mattos Della Lucia
Amauri Silva Lima Filho
Ana Cristina Rodrigues
Ana Passos
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
André Lima Dos Santos
André Luiz
Andre Luiz Jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Nuñez
Andre Ramos
Andre Roberto Felipe
André Soares
Andre Veras Melo
Andrey Catellan
Anesio Vargas Junior
Antonio Eduardo Pires Martins
Antonio Henrique
Antônio Henrique Botticelli
Armando Candido Bueno Neto
Artur Barroso Mirço
Artur Duduch
Artur Teixeira
Athus Ferreira
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Azrael Lima
Banzo Bruno
Basic Mountain Game Shop
Bernardo Pires Caron
Bernardo Stamato
Bianchi Nogueira Teixeira
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno D. Coimbra
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Carvalho De Paula
Bruno Cobbi Silva
Bruno Cury
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Fernandes
Bruno Gabriel Pereira
Bruno Gomes Da Fonseca
Bruno Leão Pereira
Bruno Malta
Bruno Nascimento
Bruno Pozzi
Bruno Ruaro Confortin
Bruno Ruas Meirelles De Fraga
Bruno Ruppert
Bruno Soares
Bruno Teixeira
Bruno Teixeira Maia
Bruno Trejes
Bruno Vieira
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Andrade
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Gonzalez
Caio Guerrero
Caio Torrentes
Caique Felipe Serafim Dos Santos
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Camilo Torres
Carine Ribeiro
Carlo Marcelo Revoredo Da Silva
Carlos Castro
Carlos Dalben
Carlos Eduardo Souza
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Gomes
Carlos Laurentino
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Célio Júnior
Celso Giordano Tonetti
Celso Gonçalves
Celso Jesus
Cesar Hitos Araujo
Cesar Renato Silva Dos Santos
Cezar Martins
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Cláudio Oliveira
Cleber E Morellato
Cleber Junior
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan De Paula
Dan Ramos
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Nogueira
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Daniel Serafim
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo Cruz
Danilo M. Lemos
Danilo Menezes
Danilo Sales Barbosa
Danilo Sarcinelli
Dante Souza E Souza
Davi A. Sodré Rocha
Davi De Abreu Costa
Davi Freitas
Davi Marcos
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Ramalho
Davyson Vieira Rocha
Denis Carvalho
Denis Denarelli
Denison Martinelli
Derek Moreira
Desertneo Legends
Desmond Le Avner Quevedo
Dickson Luz
Diego Figliero
Diego Lira
Diego Moreira
Diego Nunes Marinho
Diego Pereira
Diego Toniolo Do Prado
Dimitrius H. Alves
Diogo Couto Oliveira
Diogo Mathias
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doc Lagoon
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Dos Santos Silva
Douglas Faquin Bueno
Douglas Vieira Dias
Dyego Freire
Eberson Terra
Éder Dzr Fialho
Éder Mark Filo-Creão Lima
Edgar Cutar Junior
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Braga
Eduardo Damacena Manhães
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Ferreira Dos Santos
Eduardo Galvão Zolin
Eduardo Kadosh
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Lafraya
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Sirangelo
Eduardo Zimerer
Elisio Viana Junior
Elvis De Lima Pereira
Elvys Da Silva Benayon
Enzo Venturieri
Erich Chaves
Erick Nunes
Estevão Costa
Etimar De Moura Crescêncio
Evelini Cruz Andrade
Everton Mochetti Segura
Fabiano Sampaio Sales
Fabiano Silveira
Fábio Alexandre Da Silva
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fábio Gicquel Silveira
Fábio Moraes
Fabio Navarro
Fabio Ramalho Almeida
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabricio De Matos
Fabrício Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Alvim
Felipe Asfora
Felipe Baía
Felipe Barreto
Felipe Castilho De Camargo
Felipe Damorim
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Parzianello Zampieri
Felipe R. Brasil
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Silva
Felipe Thiago Do Nascimento Teixeira De Sousa
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Felizz Alcantara
Fellipe Denser
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando Modesto Dutra
Fernando Oliveira Munhoz
Fernando Severiano Gomes Rodrigues
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Luiz
Filipe Santos
Flávio Haag
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flavio Valladão Ferreira
Francis Biazon
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Simões Porto
Francisco Villalva Neto
Franco Guglielmoni
Fred França
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Americano Rezende Filho
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Da Silveira Gonçalves
Gabriel De Avila Batista
Gabriel Lopes
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Domingos
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Portugal
Gabriel Rocha Bittencourt De Castro
Gabriel Scarssi Krupp
Geliard Barbosa
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gilberto Arthur
Gilberto Eiji Yoshida
Gilvan Gouvêa
Giordanni Ferreira Soares
Giovani Gomes
Giuliano Soares Gonçalves
Giuliano Vieira Sant'Anna
Givanio Jose De Melo
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gorgônio Bulhões
Gregório Tkotz
Gugu De Abreu
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Carneiro
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme De Souza Pimentel
Guilherme Pinto Reis
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Degering
Gustavo Nader
Haniel Ferreira De Paiva
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Fabres
Henrique Jean Duarte
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Henry Christian Moreira
Herbert Aragão
Hermann Oliveira
Hermes Vilar
Higor Rodrigues
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso Da Silva
Icaro Issa
Igleson Freire De Figueredo
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Luiz Mantovani Rigotto
Igor Pignaton
Igor Silva
Ilidio Junhior
Iracema Caroline Doge
Ismael Alcântara Da Silva
Ismael Marinho
Italo Henrique Silvestre
Italo Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivanildo Nascimento Dos Santos Junior
Jaime Daniel Rodríguez Cancela
Jaime De Andruart
Jairo Neto Araujo De Almeida
Jean Blaskoski
Jeferson Marques
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Floyd Conz
Jefferson Frias
Jefferson Neves
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jéssica Zamarian
Jhonas Diego
Jim Anotsu
João Antonio
João Henrique Pereira De Almeida
João Holanda
João Lira
João Lucas Roriz
João Moisés Bertolini Rosa
João Paulo Da Silva
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Queiróz Gonçalves
João Renato Paulon
João Ricardo Bittencourt
João Rodolfo Paschoaletto Possani

João Victor Gomes Lopes
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Silva
Joderlan Oliveira
Jonas Farias
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Caffé
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Emygdio
José Fontenele
José Guilherme De Souza Silva
Jose Gustavo Loureiro C. Silva
José Ribeiro Junior
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Torena Hernández
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karina Edith Castro Sander Morais
Karlane Fernandes Teixeira
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Kelvyn Kalyl Araujo Mota
Keyler Queiroz Cardoso
Le Seigneur Des Faits
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Ferreira De Jesus
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Pugliesi
Leandro Sardim
Leandro Silva Cavalcanti
Lenard Dias
Leo Aguiar
Leon Cleveland
Leon Santos
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Falcão
Leonardo Léo
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Marques
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Peixoto
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loanda Andrade
Lobinhu Costamilan
Lobo Lancaster
Lourenço Vilar
Luana De Pinho Zenha
Lucas Almeida
Lucas Arsolino
Lucas B. Mattos
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Fowl
Lucas Humberto
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Pires
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucas Viana
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Oliveira
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luigi Doria
Luis Oliveira
Luiz Antônio Assuena
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Benedito Aidar Gavioli
Luiz Castro
Luiz Eduardo Teixeira
Luiz Felipe Golze Reis
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Junior
Luiz Otavio Silva Santos
Mamute Felipe De Lucca
Manoel Carlos Alves Dos Reis Junior
Manoel D'Mann Martiniano
Marcel Godoy
Marcello Bicalho
Marcello Duarte Crescencio
Marcelo Castro
Marcelo Menezes
Marcelo Menezes
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo T Tomita
Marcelo Zem
Marcio Augusto Silva De Souza
Marcio Castro
Márcio Henrique Carvalhal
Marcio Jose De Oliveira Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marco Menezes
Marco Paulo Brito De Almeida Mainart
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marcus Sant'Anna
Marcus Souza
Marcus Vinicius De Souza Lima
Marcus Vinicius Domingues Das Chagas
Marcus Vinicius Lemos
Marcus Vinicius Pretti
Mário Bastos
Mario Costa
Mario Eduardo Cioffi
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mario Maclir
Marlos C. Machado
Mateus Trigo
Mateus Winck
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Farina
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Primo
Matheus Ramos
Maximiliano Rohrer
Maycon Diogenes Dos Santos Da Silva
Mega Sonidow
Mia Alexandra
Michael Lennon De Moura
Mickhail Seraph
Miguel Souza Silva
Mr.Frank
Murilo Melleiro
Naelson Gonçalves
Natasha Jorge Freitas
Nathan Gurgel
Neidilson Soares Galvão
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Lanza Flores
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Escobar
Patrick Maciel Campos
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Guimarães
Paulo Halliwell
Paulo Henrique
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Ribeiro Da Silva
Paulo Roger
Paulo Teixeira
Paulo Tuppy
Paulo Victor Martins
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Anselmo
Pedro Henrique Crogite Pohren
Pedro Henrique Goulart Machado
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Maranhão Pinheiro Meireles
Pedro Panhoca Da Silva
Pedro R De Jesus
Pedro Rafael De Paula
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Ramises Leopoldino De Mesquita Martins
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Péricles Da Cunha Lopes
Pietro Vicari
Porfírio Ferreira De Queiroz
Possidônio Cunha
Prof.Zeh
Rafa Rossetti
Rafael Araujo
Rafael Baquini Bueno
Rafael Beckmann Genú
Rafael Cardoso
Rafael Costa
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Klauz
Rafael Lima
Rafael Lohmann
Rafael Lopes
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Peixoto De Moraes Pereira
Rafael Rafindio
Rafael Ribeiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira Da Silva
Rafael Sirotheau
Rafael Weiss
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Marques Borges
Ramon Mineiro
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Araujo
Raphael Barros
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Ribeiro
Raphael Tarso Silveira
Rariel Clay Jaras De Lima
Rauldouken O'Bedlam
Rayser Kevin
Renan Carvalho
Renan Da Annunciação
Renan Gonçalves Tedesco
Renan Rodrigues Cação
Renata Cezimbra
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Bruno Faria De Oliveira
Renato Flores Lima
Renato Potz
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Gambaro
Ricardo Junior Muller
Ricardo Okabe
Roberto Chu
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodney Mendonça Venâncio
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodolpho Rodrigues Almeida
Rodrigo Arraes De Abreu
Rodrigo Basso
Rodrigo Corrêa De Godoy Camargo
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Da Silva Santa Rita
Rodrigo Dani
Rodrigo De Salles
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Ferreira
Rodrigo Fittipaldi
Rodrigo Henriques
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Santos Batista
Rodrigo Santos Da Silva
Rodrigo Sávio
Rodrigo Silveira Pinto
Rodrigo Tadeu
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Roger Firak Zorzi
Rogerio Carvalhaes
Rogerio Epp Quintana
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Jorge Martins
Rômulo Ribeiro
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Augusto Medeiros Fulgencio
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Rubens Costa Gianfaldoni De Oliveira
Ruy Lopes De Barros
Ryan Henrique Bezerra Cardozo
Sadon França
Salvio Batista
Samuel Hamilton Belém Cruz
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvia Helena De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tácio Schaeppi
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tadeu Macena
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thamires Dos Santos Pereira
Theo Ribeiro De Barros
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Cardoso
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Dos Santos Nunes
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Lima Dal Bó
Thiago Massimino Suarez
Thiago Mello
Thiago Miller
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos Dos Santos
Thiago Silva
Thomas A. De Souza
Tiago Carvalho Oaks
Tiago César Oliveira
Tiago Garcia
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Sollero Lang
Tulio Marcos Gonçalves
Uberlan Rodrigues Pimenta
Ugo Portela Pereira
Uriel Maia
Valdir Rafael Chagas
Vanderlei Bastelli Filho
Vandersson Carvalho
Vandir Ferreira Dutra Junior
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor B. Cavalcante
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Hernandes
Victor Lagoas
Victor Leal
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicios Neves
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinícius De Souza Leal
Vinicius França Basto
Vinicius Gutheil Schmitt
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinicius Moes De Souza
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vitor Abreu Marques
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Lucena
Vitor Matias Chaves
Wagner Elias
Wander Luiz Martins Da Silva
Wander Souza
Wanessa De Castro Barbosa
Washington Alencar
Watson David De Oliveira Carvalho
Wellington Barros Moraes
Wellington Silva
Wellington Vieira
Wellington Vieira Ferreira
Welton Sousa
Wendel Tytan
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Willame Fonseca Dos Santos
Willians Alexandre
Wolley Guedes Coimbra
Ygor Medeiros
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Marques Rodrigues
Yuri Saiyé Da Rocha Miranda
Yuri Travalin Cyrino
Yves Souza
Yves Souza Dos Santos
ザイテス ウォーカー

Buffy e o Terror Pop Teen dos Anos 90

Se alguém me perguntasse quais são as minhas cinco séries de TV preferidas de todos os tempos, três seriam dos anos 90: *Arquivo X, Xena* e, é claro, *Buffy, a Caça-Vampiros*.

Estamos atualmente numa era de ouro da televisão — séries como *Breaking Bad, Game of Thrones, House of Cards, Bojack Horseman* e inúmeras outras elevaram os roteiros de seriados a níveis de clássicos do cinema. Ou mesmo acima deles. Mas, pessoalmente, acredito que houve uma outra "era de ouro", e foi justamente a década de 1990. Nas melhores séries da época, a continuidade (explorada tão bem atualmente) era misturada com episódios isolados, também conhecidos como "monstro da semana" (uma herança dos anos 80 e décadas anteriores). Assim, cada episódio contava uma história completa e podia ser visto isoladamente, mas também se conectava com o arco maior de uma temporada ou mesmo da série inteira.

Buffy fez isso magistralmente. A premissa da série era simples e incrível: Buffy Summers, uma garota mais ou menos comum da California, descobre ser "a Caçadora", uma escolhida dotada de poderes especiais, destinada a combater vampiros, lobisomens, demônios e outras ameaças sobrenaturais. Isso abria portas para que Buffy combatesse tanto grandes vilões (chamados de "Big Bad" pelos próprios personagens) quanto monstros que atacavam sua cidadezinha esporadicamente.

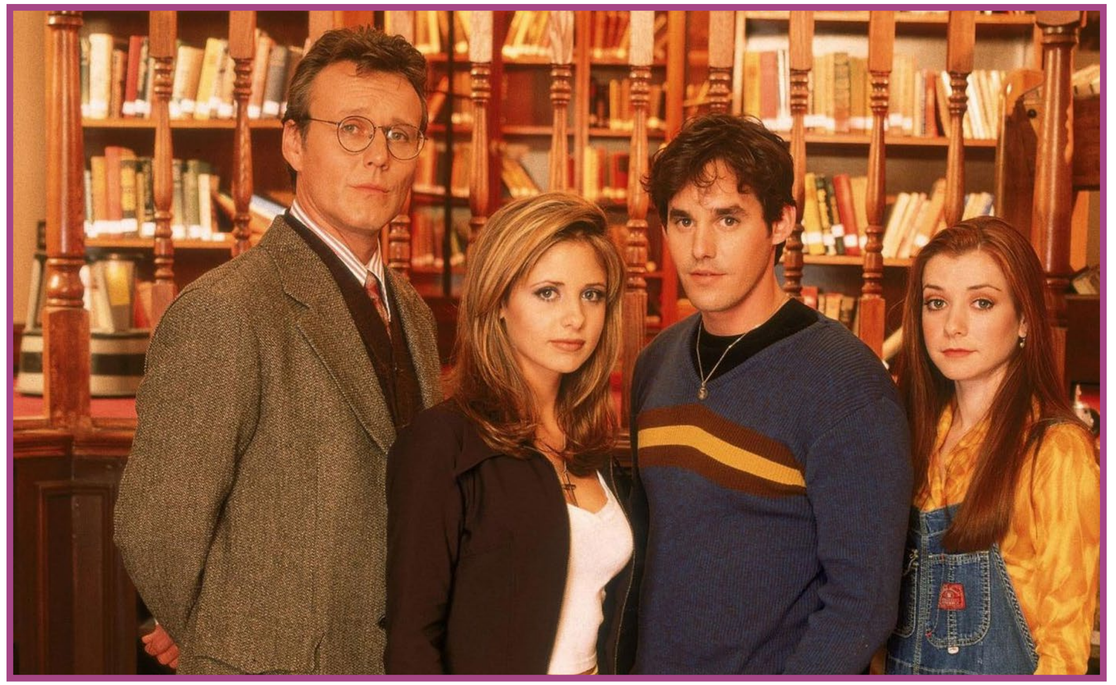
Mas por que tantos monstros num subúrbio americano? Ora, porque a cidade de Sunnydale é a Boca do Inferno, é claro! E Buffy não foi parar lá por acaso, mas por desígnios do destino. Assim, a cada episódio a escola ou outro lugar em Sunnydale era atacado por algo sobrenatural e Buffy corria para ajudar.

A mistura de terror, aventura, drama adolescente e uma boa dose de humor fez uma série equilibrada, levando-se a sério na medida certa e sempre dando uma piscadela para o espectador, sem escorregar para a paródia.

Mas o que tornava *Buffy* realmente especial era a forma como a vida dos adolescentes (e depois dos jovens adultos) era retratada em contraste com o mundo do terror. A série podia ser resumida em uma frase: "o Ensino Médio é o inferno". Nas primeiras temporadas, praticamente todas as situações sobrenaturais eram metáforas para algum aspecto da vida adolescente, ou estavam relacionadas a algum problema vivido pelos adolescentes. Num episódio, uma garota da escola se torna invisível. E a explicação é: ela foi tão ignorada por seus colegas e professores que simplesmente desenvolveu esse poder. É uma metáfora básica, mas a sensação de isolamento e desamparo durante o episódio é palpável. Em outro episódio, a mãe de uma aluna faz um ritual de bruxaria para trocar de corpo com a filha contra a vontade dela mesma. Ela é a "mãe controladora padrão", mas com um elemento sobrenatural a mais. O episódio em que os personagens se formam e saem do colégio é espetacular, mas não vou dar *spoilers* aqui. Assistam, vale a pena.

À medida que a série progrediu, as metáforas diminuíram e o drama se tornou mais real. Buffy é obrigada a se separar do homem por quem é apaixonada, depois entra em um relacionamento abusivo. Em um determinado momento, ela é uma das pessoas mais poderosas do mundo em termos físicos, mas não tem tempo para faculdade ou qualquer tipo de carreira que exija comprometimento, porque está sempre salvando o mundo. Então arranja um emprego numa lanchonete, para se sustentar da forma que pode. A heroína é apresentada como humana, com dificuldades pelas quais todos passamos. Eu mesmo trabalhei em empregos assim antes de conseguir engrenar na carreira, e me identifiquei com Buffy por completo nessa fase.

Outro ponto positivo da série é a maneira como ela retrata os "excluídos" no colégio, e como esses papéis mudam uma vez que a vida adulta começa. Buffy, apesar de ser bonita e extrovertida, é considerada uma marginal na escola. Afinal, ela incendiou seu colégio anterior — na verdade, isso foi efeito de uma luta contra vampiros! Willow é o arquétipo da nerd apagadinha, mas com uma personalidade positiva e cativante. Xander é o "cara bonzinho e bobão", mas na verdade está excluído por todos — tenta ser eleito o "palhaço da escola" e nem isso



consegue! Mais tarde, Buffy trabalha no tal emprego, e Willow deslancha numa carreira brilhante na faculdade, ao mesmo tempo em que descobre o feminismo através da bruxaria. Já Xander se torna um pedreiro, e é feliz por ter um relacionamento com alguém por quem ele é totalmente apaixonado.

Muita gente torce o nariz para a sexta temporada da série, que subverte algumas das principais premissas, mas é uma das minhas fases favoritas. Os grandes vilões não são seres sobrenaturais, mas três humanos — rapazes ressentidos, amargos e, pode-se dizer, machistas e invejosos. Através de sua inteligência e pactos sobrenaturais, eles conseguem fazer estragos que nenhum lorde vampiro tinha conseguido antes, incluindo um dos momentos mais genuinamente trágicos da série.

O criador de *Buffy* é ninguém menos que **Joss Whedon**, que depois criou *Firefly* e várias outras séries, além de dirigir os dois primeiros filmes dos Vingadores. A primeira cena da Viúva Negra no primeiro filme é bem calcada no clima *Buffy*, e a Caça-Vampiros poderia substituir a super-agente sem precisar mudar muita coisa.

Buffy é um produto típico dos anos 90. Tem terror pop/adolescente, referências bem-humoradas, rock e drama. Mesmo que alguns efeitos possam parecer um pouco datados, recomendo para qualquer um que goste de boas histórias. E, principalmente, para quem quer ver um seriado cheio de sentimento genuíno. *Buffy* não pede desculpas por ser divertido, aventuresco e até piegas. Como todas as boas histórias também não pedem.

Em tempo: os personagens da série jogam RPG logo antes do clímax da última temporada! Eis a prova de que são pessoas legais!

LEONEL CALDELA